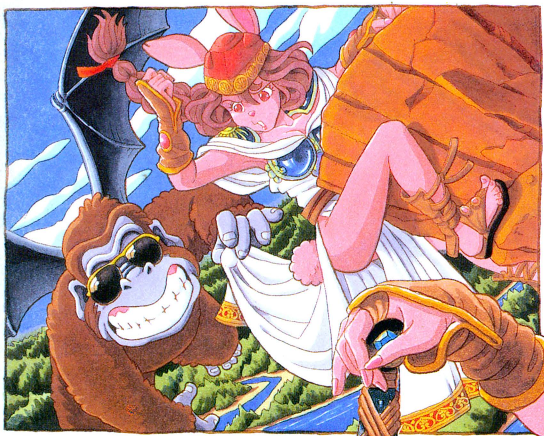
1990年 8月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第8号通巻20号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 390yen

マルカツ 勝 PCエンジン

コンニチワ! 今月号から表紙デビューしたラビィです。ヨロシクネ!!

1990 8月号



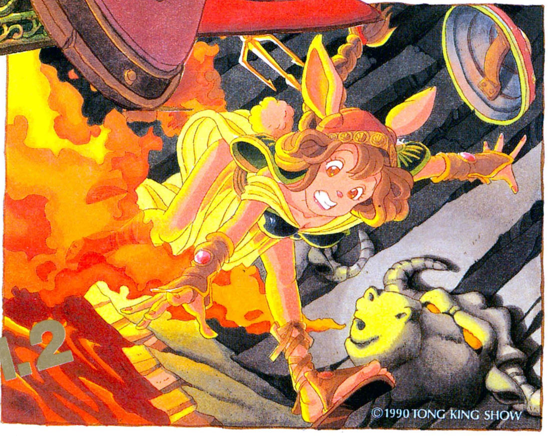


新★作★颱★風
ワンダラーズ フロム イース
ワルキューレの伝説
パワーリーグⅢ
桃太郎活劇
サイバーナイト
ヴァリスⅢほか

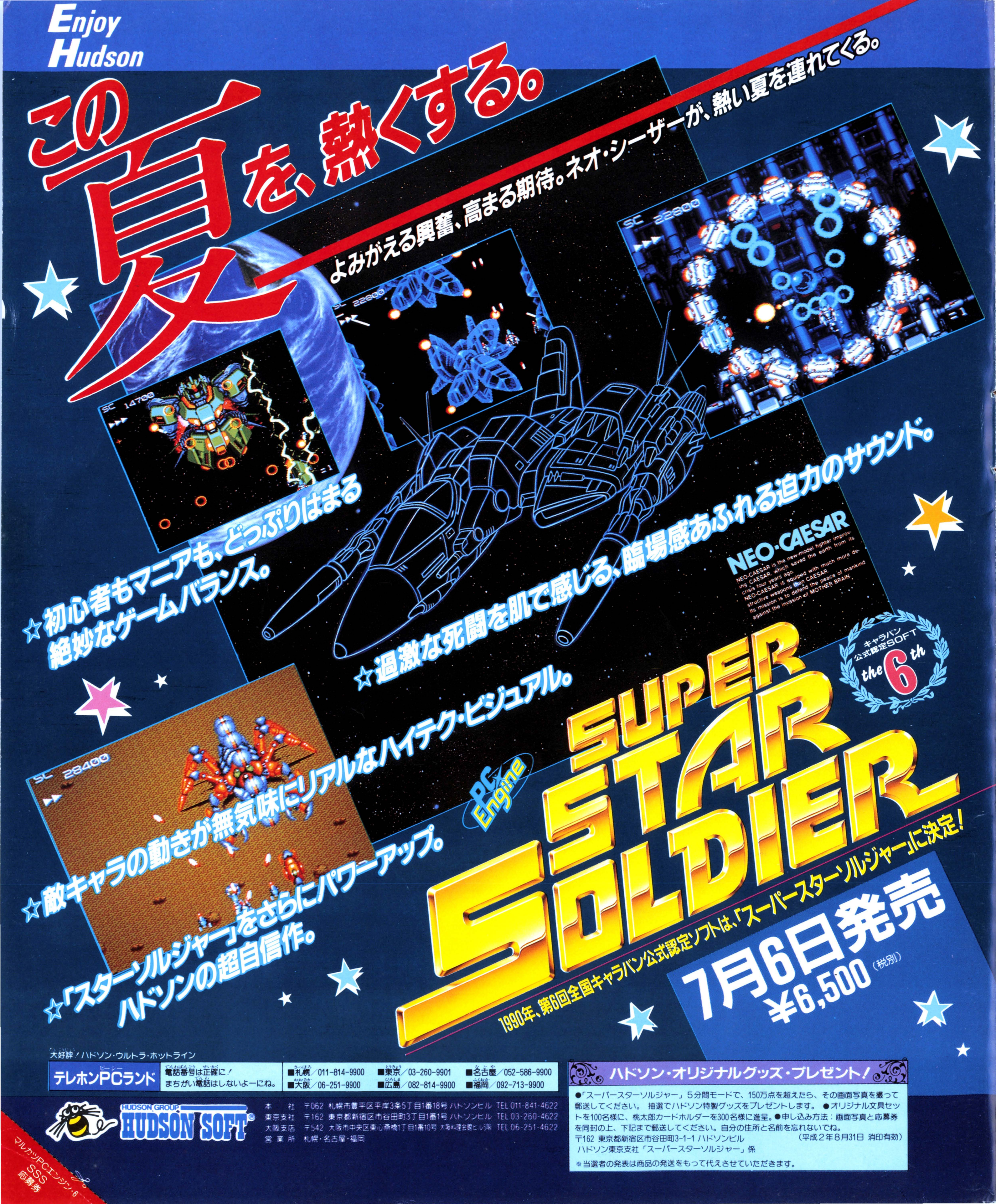
表紙刷新
跳びだせ! 超特大号

付録2
鬼も喜ぶ桃太郎㊙キャラ下じき

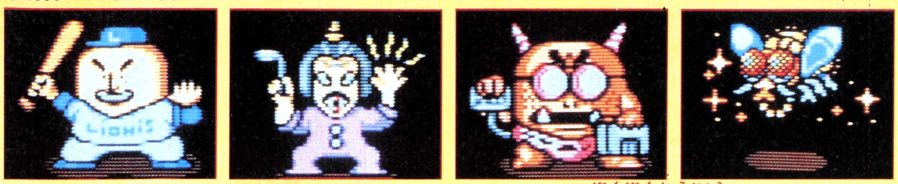
HOW TO WIN SPECIAL
必勝の第2弾!!
桃太郎伝説ターボ／最後の忍道／ラストハルマゲドン／大魔界村ほか

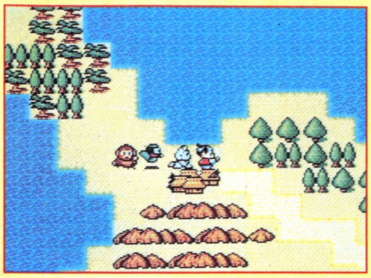


付録1
全ステージ マップ㊎攻略本 Vol.2
スーパースターソルジャー


Enjoy Hudson
この夏を、熱くする。
よみがえる興奮、高まる期待。ネオ・シーザーが、熱い夏を連れてくる。
☆初心者もマニアも、どっぷりはまる絶妙なゲームバランス。
☆過激な死闘を肌で感じる、臨場感あふれる迫力のサウンド。
☆敵キャラの動きが無気味にリアルなハイテク・ビジュアル。
☆「スターソルジャー」をさらにパワーアップ。ハドソンの超自信作。
NEO·CAESAR
NEO-CAESAR is the new-model fighter improving CAESAR, which saved the earth from its crisis four years ago.
NEO-CAESAR is equiped with much more destructive weapons than CAESAR.
Its mission is to defend the peace of mankind against the invasion of MOTHER BRAIN.
キャラバン公式認定SOFT the 6th
PC Engine
SUPER STAR SOLDIER
1990年、第6回全国キャラバン公式認定ソフトは、「スーパースターソルジャー」に決定!
7月6日発売
¥6,500 (税別)
大好評!ハドソン・ウルトラ・ホットライン
テレホンPCランド
電話番号は正確に!
まちがい電話はしないよーにね。
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福岡/092-713-9900
HUDSON GROUP HUDSON SOFT
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡
ハドソン・オリジナルグッズ・プレゼント!
●「スーパースターソルジャー」5分間モードで、150万点を超えたら、その画面写真を撮って郵送してください。抽選でハドソン特製グッズをプレゼントします。●オリジナル文具セットを100名様に、桃太郎カードホルダーを300名様に進呈。●申し込み方法:画面写真と応募券を同封の上、下記まで郵送してください。自分の住所と名前を忘れないでね。
〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル
ハドソン東京支社「スーパースターソルジャー」係
(平成2年8月31日 消印有効)
※当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
マルカツPCエンジン・6 SSS 応募券

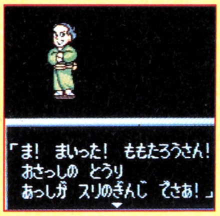
Enjoy Hudson あの"桃伝"が、ついにPCエンジンに登場!!


ギャグキャラもパワーアップ、ニューフェース続々登場!

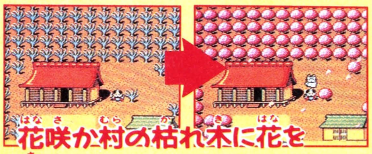

町も増えたしマップもゴージャスだ!



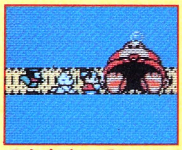
ほほえみの村のダジャレもぜーんぶ新しくなった!



神出鬼没!!おなじみスリの銀次!


花咲か村の枯れ木に花を咲かせましょう!

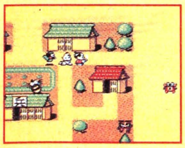

タイやヒラメの舞い踊り!

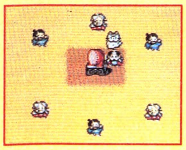

こんなところに寝太郎が!


これが奇跡!!海が割れて道ができていく!


パッケージイラストも超デラックス!

バックアップメモリ対応ソフト

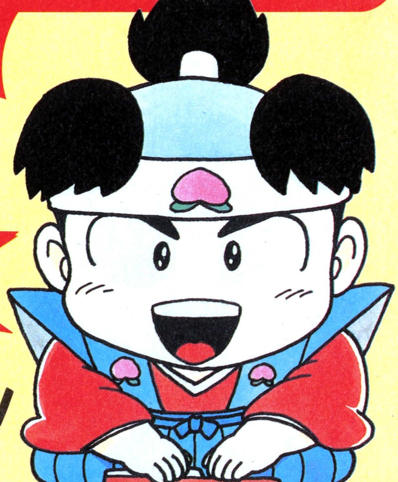

なぜかみんなサルカニだ!


踊らにゃそんそん金太郎!

コンニチワ、桃太郎からビッグなお知らせです!!
"桃伝"に"ターボ"がついて帰って来たんだ!
一度やった人も楽しめる、謎やギャグが
新しくなったパワフル変身豪華版だ!
もちろん、やったことがない人も楽しめるよ。
このおもしろさ、一度味わったらやみつきだ!
※より楽しく遊ぶために、バックアップユニットをおすすめします。

PC Engine

"桃伝II"制作・快調!



ゼッタイもらえるプレゼント!!

「桃伝ターボ」「桃活」「桃伝II」のマニュアルについている応募券3枚と郵送料250円分の切手を送ってください。全員に、他では買えない便利な"桃太郎カードケース"をプレゼントします。
詳しくは各ゲームのマニュアルを見てね。



7月20日(金)発売!!
希望小売価格 **5,800円**(税別)

桃太郎伝説 ターボ

PCエンジンの新作情報が聞ける
テレホンPCランド
一番近いところに電話してくれ!!

札幌011-814-9900　名古屋052-586-9900　広島082-814-9900
東京 03-260-9901　大阪 06-251-9900　福岡092-713-9900

本誌主催『天外魔境II』読者公募アイデア結果発表

大賞決定！栄冠は17歳の高校生の頭上に!!



にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

さる5月24日、都内某中華料理店において、㊙PC主催『天外II』読者公募アイデア最終審査会が行われた。厳正なる審査の末、実に3000通を超える応募の中から選ばれた優秀作品をここに発表しよう。

オリジナリティ抜群の力作キャラクター！



大賞

北海道

平畠昌樹さん(17)の作品

みごと大賞に輝いたこの作品は、27点ものイラストで構成された敵キャラおよびアイテムのアイデア集だ。野菜をモチーフにしたものや民話・伝説のパロディ、コミカルなものや迫力のあるものなど、バラエティに富み、オリジナリティも高い。中でも写真の「百鬼夜行」（箱の中から無数の怪物が飛び出してくるというアイデア）は、その素晴らしいイメージとネーミングセンスで、審査員一同から高く評価された。

本人談

とにかくうれしいです。ありがとうございます。キャラクターのアイデアは、自分の見た夢から得ました。

審査員選考の弁

審査委員長　広井王子



『天外II』原作者にして、レッドカンパニー社長さんである。

とにかくオリジナリティが高いです。3000通もの作品を見た後で、記憶に残るインパクトを持ってるっていうのは、大したものだし、これだけ量のある作品なのに、そのどれもが面白いっていうのは、ホント、スゴイです。

審査員　桝田省治



『天外II』監督。今日はPC、明日はFCとゲーム作りに大忙し。

どこかで見たような作品が多い中で、この大賞作は、見たことないぞ！　って感じですね。しかもそれぞれのイラストに存在感があり、全体のバランスもいい。キャラクターの説明も簡潔で、何を伝えたいのかがよくわかります。

審査員　岩崎啓真



本誌お毒味チャートでもおなじみ。『天外II』の演出を担当。

あれこれ考えたけど、完成度からいって、この作品が大賞というのが一番納得できるね。野菜のキャラクターなんて、なんだこりゃ！　って感じで、意外性がある。とにかく、すべてのキャラクターがよかった。

審査員　辻野寅次郎



『天外II』絵師。アニメビデオの『天外魔境』もヨロシク！

大賞の作品の中では、「ヒヒジジイ」っていう、思いっきりマヌケなキャラクターが気に入りました。ギャグっぽいものから、大マジなものまで、本当にバラエティがあって、そのどれもが個性的ですね。

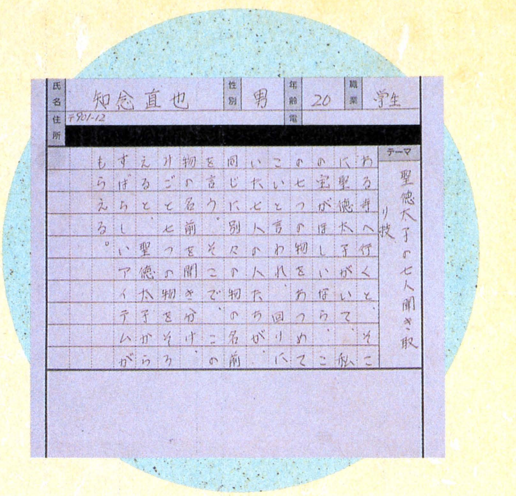
優秀賞 沖縄県 知念直也さん(20)の作品

優秀賞に選ばれたのは、文章だけのイベントアイデア。ある寺へ行くと、そこに聖徳太子がおり、太子の周りにいる7人の従者が、同時に別のことをしゃべりだす。この声を聞き分けることができれば、素晴らしいアイテムがもらえる、というもの。

ありがとうございます。このアイテムは、歴史上の人物をからめたイベントということで考えました。

評 CD-ROMならではの絶妙なアイデアだ！

岩崎：肉声を使ったイベント。アイデアとして、卓抜したモノがある。
桝田：人とは違うアプローチをとった点が、非常に評価できる。
広井：聖徳太子というキャラクターを、アイデアの中でうまく立てている。



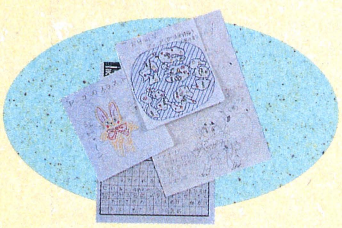
審査員特別賞

広井賞 東京都 和田由紀子さん(10)の作品

評 わかりやすさがイイ！

広井：10歳の女の子が、ここまで世界観を持っている、エライ！
桝田：月島・火島など、地名のネーミングが簡潔でよくわかる。

とてもうれしいです。マンガなんかで、動物と話せたら面白いなと思って動物編にしました。



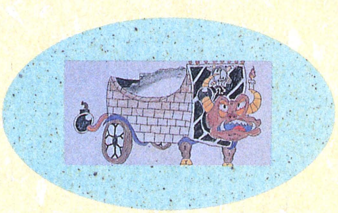
ジライアたちの子孫が、お日山星という惑星を舞台に活躍するお話。題として「天外動物編」。

桝田賞 山形県 黒坂栄一さん(13)の作品

マンガが好きで自分でもよく描いてるんだけど、賞をもらえるなんて、思いませんでした。

評 乗ってみたくなるね

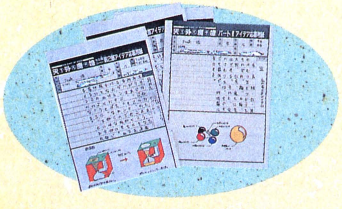
桝田：生き物と乗り物が合体してるってのが面白い。
辻野：西洋風のものが多い中で、東洋っぽい作品が、目についた。



敵キャラ「馬爆車」。背中に山のように火薬を積んでいて、怒ると大爆発を起こしてしまう。

岩崎賞 宮城県 戸ヶ崎睦さん(15)の作品

「砂のダンジョン」「変身のけむり玉」など、自分のアイデアをわかりやすく、ていねいにまとめている。



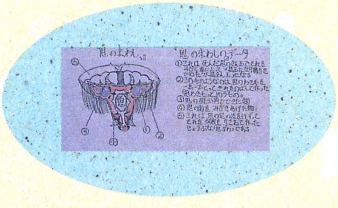
評 画面で見てみたい

岩崎：プログラムを組んで、動かしてみたくなる仕掛けだね。
桝田：僕は「変身できる玉」ってのも気に入った。

ちょっとした思いつきだったのに、こんなにほめてもらっちゃってありがとうございます。

辻野賞 東京都 菊池俊英さん(12)の作品

アイテム「鬼のまわし」。鬼の金玉、鬼の角、などで作られたまわし。玉を磨くと、魔力が使える。



まさか選ばれるとは思わなかった。「鬼のまわし」は、力持ちの極楽太郎用のアイテムにしてほしいです。

評 "金玉"で決まり！

辻野：もう、思わず笑っちゃいました。インパクトがあります。
広井：アイテムなのに、キャラクター性が強いのがいいね。



大賞の平畠さんをはじめ入選者のみなさん、おめでとう。今回入選した作品は、『天外魔境Ⅱ』のゲームおよび、本誌セル画ストーリーで採用される可能性が強いぞ。もちろん、ストーリー上の問題もあるから必ず採用というわけにはいかないけれど、期待して待っていてくれ。また、残念ながら選に漏れてしまった人は、次の機会に挑戦してほしい。



⬆ハドソン東京支社で行われた2次審査会。

まだまだつづく！



自分の考えを、しっかり伝えてほしい！

どういう作品が残り、どんな作品が落ちたのか？　『天外II』アイデア公募審査会の締めくくりとして、審査員のみなさんに、評価の基準、応募作品の傾向、などを聞いてみたぞ。

にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU

アイデアは絞りこんだ方が有利！

岩崎：やっぱり１枚ネタの方が有利だよね。
広井：そうだよ、１枚だけでバン！　と来た方が有利だよ。ものすごい量だと、それだけで疲れちゃうもの。
岩崎：うん、読みやすいっていうのはもちろん、いっぱい送ってきてくれると、中には１つ光るものがあったとしても、総合評価すると点数が低かったり。１枚だけで送ってきたら、もっと点数あげてもよかったって人がいたなあ、佳作の「ピノ木尾」とかさ～。

誰にでもわかる作品を！

桝田：例えば、大賞作品を辻野さんに渡したら、ちゃんとキャラクターになるよ。言いたいことが伝わってくるんだよね。だけど、落ちたモノの大半は、「ガンダムが好き！」「ドラクエが好き！」ってのが伝わってくるだけなんだ。
広井：もちろん自分の見たり聞いたりしたものに影響されてもいいんだけれども、骨格というか芯の部分に自分の考えがほしい。
岩崎：あと、わかりやすさ。ここに残ったものってわかりやすいものばっかりなんだ。うだうだ長～いこと書いて、だから何がいいたいの？ってのが多かった。
広井：ゲームって娯楽は、万単位の人を相手↗

↙にするわけだから、自分の思い込みを強制したってダメなんだよ。それをどうやってわかりやすく伝えるかっていうのが、難しいんだ。
　受賞作を見て、「なんだこんなことか」って思う人もいるかもしれないけど、そこまで落とすっていうのは、実はものすごく大変なんだよ。



読者のエネルギーみたいなものを強く感じた。

広井：それから、審査員を代表して最後に言っておきたいのは、3000通近く、こういうふうにボリュームを持って書いてきてくれた、っていうことにはものすごく感謝してるし、そういう、読者の熱意というか、エネルギーみたいなものは感じてますから、これから『天外II』もセル画ストーリーもこういうエネルギーを感じながら作らなきゃいけないなって思ってます。
　みなさん本当にありがとうございました。

佳作

岡山県
松崎正明さん



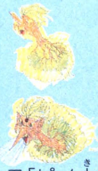
「ジライア世直し編」世界中を巡るというお話。ストーリーものの中では、群を抜いてパワフルな作品。

兵庫県
坂本直人さん



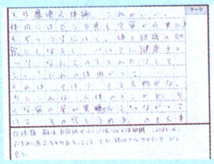
敵キャラ「Pーマン小僧」。一見してインパクトがあり、表情もいい。きっとピーマンが嫌いなんだろうね。

千葉県
片岡啓介さん



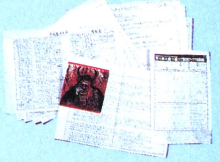
敵キャラ「ピノ木尾」。そのユニークなデザインと特殊能力（どんどん仲間を作って増殖する）を評価。

埼玉県
志村敬子さん



「天外魔境人体編」。舞台を世界や宇宙にした作品は、多かったが、あえて人体内を舞台にした作品。

愛知県
宮林勇さん



ストーリー、アイテムなどの設定集。このまま１本のゲームになりそうな完成度を持っている。

天外IIの最新情報はP.54に!!

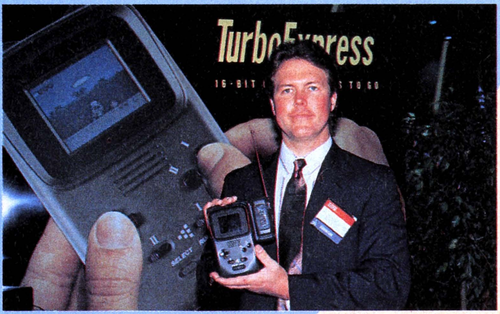
太平洋をはさんで2つの大イベントが行われたぞ!!

'90 SUMMER CES



いまひとつパワー不足!!
携帯版で巻き返しを図る

6月の2～5日にシカゴで開催されたSummer CES（家電製品見本市）。アメリカ版PC、TurboGrafx-16のブースはGenesisやNESなどのそれと比べると、狭くていまひとつ地味だった。期待されたアメリカオリジナルソフトの発表も『TV Sports :Football』（シネマウェア）のみ。そんな中で人々の注目を集めていたのは、"Turbo Express" の名で出品された携帯版。係員のまわりには常に人だかりができ、その高性能に驚きの声があがっていた。



⬆このスーパーマシンで巻き返しなるか!?

にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU

'90東京おもちゃショー



注目度の高さを感じさせる
活発な動き

アメリカのTG-16に比べ、さすがに本家、PCエンジンは元気いっぱい!!『SSS』『ベラボーマン』など大作が目白押しの夏をひかえ、6月7～10日に幕張メッセで開かれた東京おもちゃショーのPCのブースは、売れるモノを探す流通・問屋関係者の視線がギンギン注がれていたぞ。ここでもやはり携帯版が話題の的。さらに超新作も7本、ここで発表されたのだ。



⬇チューナーをつけて、TV放送も見せていたぞ。



携帯版PCエンジン
ついに一般公開!!

期待の新作続々登場!!



カダッシュ

ファイナルブラスター	ナムコ	P.27
カダッシュ パラソルスター	タイトー	P.166 P.167
ナグザットスタジアム バーニングエンジェル 三国志—群雄割拠—	ナグザット	P.167 P.167 P.167
ダイ・ハード	パックインビデオ	—

最新情報をすばやくキャッチ!! それぞれのページを見てね。

今月のマドンナ



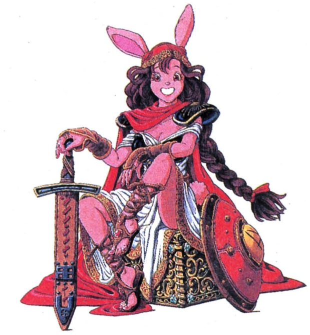
AMERICAN



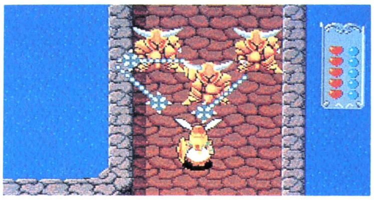
JAPANESE

月刊マル勝PCエンジン

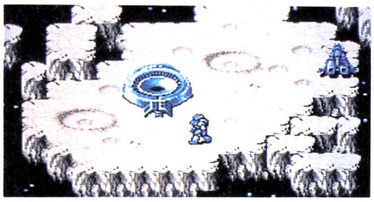
8月号目次
1990 ⑧ Vol.8 発行／角川書店
表紙イラスト／佐々木晃〔TONG KING SHOW〕
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR+DA〕



AUG. CONTENTS



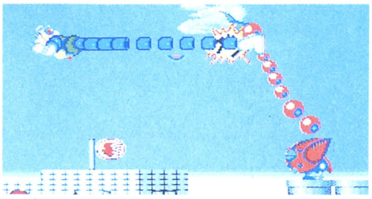
ワルキューレの伝説



サイバーナイト



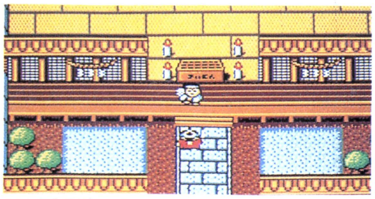
桃太郎活劇



超絶倫人ベラボーマン



大魔界村



桃太郎伝説ターボ

付録1 スーパースターソルジャー 全ステージ・マップ&データ 完全解析!! ㊎攻略本 Vol.2

付録2 桃太郎 鬼もよろこぶ! ㊕キャラクター下じき

《GAME INDEX》
アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、とくに表記のないものは税別です。



ビデオシステム株式会社
本　　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35－1　TEL075-723-0358代／FAX075-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F　TEL 03-452-5677　／FAX 03-452-5520
ラビオレプス スペシャル
RABIO LEPUS
SPECIAL
PC Engine
お待たせしました！
バニーランドのヒーロー復活!!
緊急特報！
オリジナルぬいぐるみ
応募者全員大サービス！
（くわしくは「ラビオレプススペシャル」の取扱説明書を見てね。）
1990年・7月発売予定!!!


CD·ROM²
SYSTEM
PC Engine
麻雀ゲームに新鮮旋風。
話題沸騰。ゲーマーを魅了する26種類の秘技が楽しさを倍加させる。
雀偵物語
果たして、美人令嬢の運命は…？
聖白河学園・理事長の娘、本条　優が何者かによってつれ去られた。いったい誰が、何の目的で………？平和な学園都市に起った不吉な事件。優の妹、本条　舞は、一人の探偵に事件を内密に調査し、姉を救出することを依頼した。残された手がかりは、可愛い女子高生が写った一枚の写真！ほのかな期待を抱きつつ男子禁制の聖白河学園に潜入した探偵。背後に潜む巨大な影。なんと事件には学園都市全体を巻き込んだ陰謀が隠されていた。事件を解決するため探偵に残された手段は、麻雀に勝ち抜くという試練。あらゆるテクニックを駆使して戦え。すべては雀師探偵の腕にかかっている。
日本テレネットユーザーズクラブのお知らせ
日本テレネットユーザーズクラブはゲーム大好きフリークのための楽しいクラブ。会員の皆さんには、オールカラー会報の発行やプレゼントなど色々な企画が盛りだくさんです。入会ご希望の方は官製葉書の裏に住所・氏名・「入会案内希望」と書いて日本テレネットユーザーズクラブ宛にお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りします。
ゆーざーず ぎゃらりー
近日発売！
スタッフ大募集！ 開発部　福島までTEL！
ユーザー・ホットライン 03-268-1268　045-784-2800　ゲームの内容に関する質問には、右記の専用電話でお答えします。 ユーザーサポートダイヤル 03-268-1157(毎週 月、木、土・15～16時)
© TELENET JAPAN 1990/© ATLUS 1990
発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ヒル　TEL. 03-268-1159


Avenger
西暦2061年
2 大 勢 力
失われた核の脅威
機動要塞VOLOS［ヴォーロス］
奪 取
極 秘 作 戦
新型戦闘攻撃ヘリAVENGER［アヴェンジャー］
レーザーブランドの高度な技術は、このキーワードからとてつもないシューティングゲームをつくる。近未来を想定し、緻密に計算されたストーリー。CD-ROM²のパワーをフルに使った超リアルな バトルシーン。AVENGER［アヴェンジャー］に乗り込む者を震撼させる操縦感。マルチミッション、武装交換システムなどプレーヤーの選択が全てを左右する、多彩で幅広いゲーム展開。シューティングゲームを極めた達人だけに、AVENGER［アヴェンジャー］のコックピットは用意されている。
4512
Avenger
達人に挑む!!
本格的シューティング。
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

アクション・フルパワー、優子がふたたび魅了する。



即日完売店まで出した空前のヒット作。
プレイヤーに強い衝撃を残した鮮烈なアクション。
完売後も今だに復刻版の声が絶えない。
あの「ヴァリスII」が蘇る。「ヴァリスIII」。
半端な臨場感ならいらない。
絶賛を浴びるレーザーブランドの高技術は、
完璧なアクションを演出する。
パワーアップしたグラフィックとサウンドが、想像を
はるかに超えた迫力のアクションを創り出す。
超人気ヒロイン優子に、ヴァルナ、チャムを加えた
3人を、自由にセレクトできる新システム搭載。
アクションを極める、ヴァリスの世界が拡がる。
あの「ヴァリスII」を超えたアクション、
それだけで興奮は高まる。

「ヴァリスIII」は、発売日に混乱が予想されます。お店に予約されることを希望いたします。!!

証言シリーズ

レーザーブランドはここが違う!!

えびす　蛭子能収　よしかず



まるでテレビのアニメーションを見ているように、ゲームする私が、アニメの世界に入っていくようで最高におもしろかったです。ゲームのキャラクターがしゃべったりするので、単なるゲームをしていると言うのではなく、ストーリーに参加しているという現実性があり、やる気がドンドン出てきました。色彩も中間色がふんだんに使われていて気持ちいいですね。私はアクションゲームが好きで前に「ヴァリスII」をやりましたが、敵のキャラクターが画面から飛び出るくらい大きく感じて、すごい迫力でした。「ヴァリスIII」は、それよりすごい!と感動しました。

蛭子能収プロフィール▶昭和22年生まれ。長崎出身。33才までサラリーマン経験。34才で漫画家として独立。「地獄に墜ちた教師ども」を初単行本として出し、以後15冊程の単行本がある。最近作は「イカすバカうま天国」(白泉社刊)、「笑う悪魔の黙示録」(マガジンハウス刊)が6月に出る。最近は俳優としても活躍中。

「ヴァリスII」待望の追加生産!!
数に限りがありますので、お店に予約状況を確認のうえ、ご予約ください。



かつてないジャンル。アクション・アドベンチャーを体験せよ。

過去のアクションゲーム、そのマニアックな既成概念を打ち破る! 柔軟な発想で、おもしろさを追求したアクション・アドベンチャー・ゲーム。フィールドタイプのRPGのように、キャラクターをプレイヤーが操作して進めるタイプを中心に、シューティングやクイズなどのミニゲームがプレーできる。さらに、人気の「西村知美」が完全にキャラクター化されて語りかける。レーザーブランドの豊かな感性が、おもしろさを贅沢にアピールする。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT



Brain Grey
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
これぞ!!
最終決戦、遂にCD上陸!!
PC Engine
©ブレイングレイ
LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039


Enjoy Hudson
PC Engine
電脳ボールパーク、開幕。
POWER LEAGUE III
©1990 HUDSON SOFT
打者・走者VS投手・守備の
4人同時プレイ!!
利き腕・打席・体形等、
7項目選択のニューエディット機能!!
プロディア
Wチャンスキャンペーン
当選者発表
1等：NECテレビ(19インチ)
東京都 斉藤 秀隆
千葉県 山中 好幸
石川県 林 みゆき
岡山県 谷本 一男
愛知県 市原 信幸 他95名様
2等：「ガンヘッド」スペシャルバージョン
大阪府 上村 勝也
石川県 天川 徹
山口県 藤原 一慶 他497名様
3等：ハドソン・オリジナルテレホンカード
秋田県 川田 倫照
新潟県 寺崎 憲司
兵庫県 広瀬 幸一郎 他2,997名様
なお、上記以外の当選者及び、パスワードチャンス当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。
8月10日発売予定 希望小売価格5,800円
テレホンPCランド
東京 03-260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-264-9200 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
PCエンジンの最新情報が聞ける
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

Enjoy Hudson

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

世界で初の試み!! CD・ROM² アイドルオーディションソフト!

みつばち学園

MITSUBACHI GAKUEN

School



S45・8・26 ♥A型 ◆大阪
♣音楽鑑賞・ショッピング
★思いやり
♠優しくて、スポーツマン

S50・1・14 ♥O型 ◆北海道
♣詞を書くこと、音楽鑑賞
★勇気
♠優しくて、たくましい人

S49・3・3 ♥O型 ◆大阪
♣音楽鑑賞
★友情 ♠他人にもやさしく、自分のことにオープンな人

S46・9・29 ♥O型 ◆北海道
♣長電話
★for you…… ♠「俺について来い」って感じの人

S45・5・15 ♥O型 ◆大阪
♣音楽鑑賞 ★青春
♠マイペースで引っぱってくれて、夢を持っている人



S46・7・20 ♥O型 ◆東京
♣指輪の収集、音楽・映画鑑賞
★明日には明日の風が吹く
♠決断力のある優しい人

S46・12・1 ♥A型 ◆大阪
♣あみもの
★誠意 ♠見かけはユニークでも芯はしっかりしている人

S50・7・14 ♥O型 ◆東京
♣フルート
★一生懸命
♠清潔感のある人

S50・11・20 ♥O型 ◆千葉
♣手紙を書くこと、音楽鑑賞
★愛、恋、夢、希望 ♠カッコよくて、優しいスポーツマン

S49・6・6 ♥B型 ◆静岡
♣音楽鑑賞、読書 ★素直
♠自分に誠実で素直な心を持った、頼りがいのある人

『みつばち学園』はみんなが参加する新形式のアイドルオーディションです。

全国から選ばれた"アイドルの卵"とおもいっきり楽しんじゃおう!!

全国から第2次審査で選ばれた20人のアイドル候補生が、ウキウキ、ルンルン、ワイワイと繰り広げる学園ものオムニバス・ストーリー、それがこの『みつばち学園』なんだ。20人の"みつばち"たちは、春・夏・秋・冬の4組に分れて先生役のキミと一緒にアドベンチャー方式で物語を展開していく……。が、なぜかいつも彼女たちの回りには、危険がいっぱい!そこで、キミには、そんな彼女たちをやさしいハートと力強いリードで守ってあげて欲しいんだ。
20人の"みつばち"が生の声で話しかけ、かわいい笑顔でキミに迫るCD・ROM²『みつばち学園』。未来のアイドルの素顔がいっぱい詰まった、このソフト。彼女たちのこんな姿はCD・ROM²以外では、絶対にお目にかかることはできないぞ!!

アイドルに急接近!! キミの選んだ女の子が本物のアイドルになっちゃう!!

そして、このCD・ROM²『みつばち学園』には"ボクらがアイドルを選び、誕生させる"っていう、世界で初めてのアイドル・オーディションソフトとしての要素も組み込まれているんだ。ゲームの進行と同時にボクらは、審査員になって未来のアイドルを捜し出す。つまり、20人の女の子とゲームを楽しみながら、ひとり一人のアイドルとしての素質を徹底チェックするってわけ。
そして"この子が一番"という子をミスCD・ROM²に投票、獲得票数の結果"ミス"に選ばれた子は、来年のレコードデビューに続いて後はスター街道をまっしぐら……ってことに。これはまさに、キミの1票が"ニューアイドル"を生み出すってことにつながるわけだよネ。キミも『みつばち学園』に参加して、ボクらの手でボクらのアイドル、発掘しようぜ!
90年代のアイドルは、ボクらの1票で、CD・ROM²から誕生するんだ!!

あなたの第1印象は？

CD・RoM²「みつばち学園」に出演する"20人"の アイドルの卵を
ソフト発売前にみんなにドド〜ンと紹介しちゃいます！

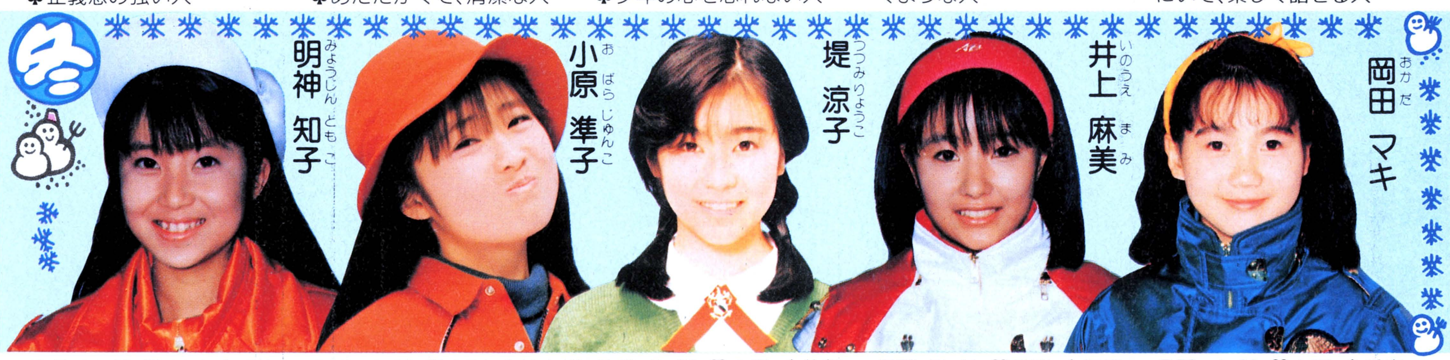
わたしたちを♥応援♥してくださ〜い！

S…生年月日
♥…血液型
◆…出身地
♣…趣味
★…好きな言葉
♠…好きなタイプ

わたしたちは、アイドル教育学校「みつばち学園」の生徒です。未来のスーパーアイドル目指して
今日も歌に踊りにお芝居に…がんばってます!!… それにちょっぴりお勉強もネ！ エヘヘ…
みんな！わたしたちのこと応援してくださいネ!!



石川文子	西塚理江	穴水妙子	瀬間幸美	倉持かおり
S49・10・4 ♥B型 ◆愛知	S50・1・1 ♥O型 ◆愛知	S49・1・9 ♥O型 ◆山梨	S48・10・21 ♥A型 ◆神奈川	S47・1・8 ♥A型 ◆東京
♣絵やマンガを書くこと	♣音楽鑑賞、料理	♣読書、ローラースケート、カラオケ	♣音楽鑑賞、スポーツ	♣音楽鑑賞、ショッピング、手紙
★鍛える	★信頼	★真実	★努力 ♠自分がひかれていくような人	★夢 ♠動物好きで、いっしょにいて、楽しく話せる人
♠正義感の強い人	♠あたたかくて、清潔な人	♠少年の心を忘れない人		



明神知子	小原準子	堤涼子	井上麻美	岡田マキ
S49・7・20 ♥A型 ◆兵庫	S47・4・25 ♥O型 ◆神奈川	S49・6・20 ♥A型 ◆佐賀	S50・5・5 ♥O型 ◆福岡	S50・4・26 ♥A型 ◆兵庫
♣音楽鑑賞	♣料理、読書	♣歌うこと	♣絵を書くこと	♣音楽鑑賞
★敗者復活戦	★人にのまれず、のみこんでやれ	★なせばなる	★特になし	★素直
♠優しくて、おもしろい人	♠明朗で、笑顔を忘れない人	♠おもしろい人	♠かわいくてカッコイイ人	♠子供っぽくておもしろい人

ニュース

キミもアイドルコンテストに参加して、ディズニーランドで彼女たちとデートしちゃお!!

ハガキに住所・氏名・年齢と電話番号、そして、キミの第一印象で"一番気にいった女の子"の「組名・氏名」を書いて、ハドソンまで送ってください。応募者の中から抽選で20人を『みつばち学園』の女の子と一緒にディズニーランド1日デートにご招待します。

送り先　〒103-91 東京都中央区日本橋郵便局私書箱270号
㈱ハドソン「みつばち学園」係

●締切り　平成2年10月31日当日の消印のものまで有効

●● プレゼント ●●

★出演者との東京ディズニーランド1日デート……抽選で20名様

★『みつばち学園』メモリアル・グッズ…………抽選で200名様
（オリジナルテレホンカード＋直筆レター＋出演者生写真＋出演者寄せ書きの4点をセットで）

★さらに「みつばち学園」(9月中旬発売予定)のソフトについている応募ハガキで投票してくれたキミには「スペシャルプレゼント」が待ってるゾ!!

みんな、どんどん応募してキミの応援する女の子とディズニーランドで思いっきり、ツーショットを楽しんじゃおう!!
もちろんファンレターでもOK！ 今すぐ投票……待ってるよ〜。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

硬派を語る純・日本忍者物語

幕末の闇の中、最後の忍に命められた道は…。

16年前、抜忍であった両親は育ての親である無明上人によって殺害されていた。乳飲み子であった主人公『月影』は忍の手によって育てられ16年たった今、両親の死の真実と我が身の出生の秘密を知る。怒りと悲しみの中、忍への復讐を誓った月影は生みの親と同じく抜忍への道を選ぶ。





最後の忍道

NINJA SPIRIT™

©1990 IREM CORP.

- 攻撃武器の自由選択方式
- 武器と忍法の2種同時攻撃
- 超リアルタッチでせまるハードアクションゲーム



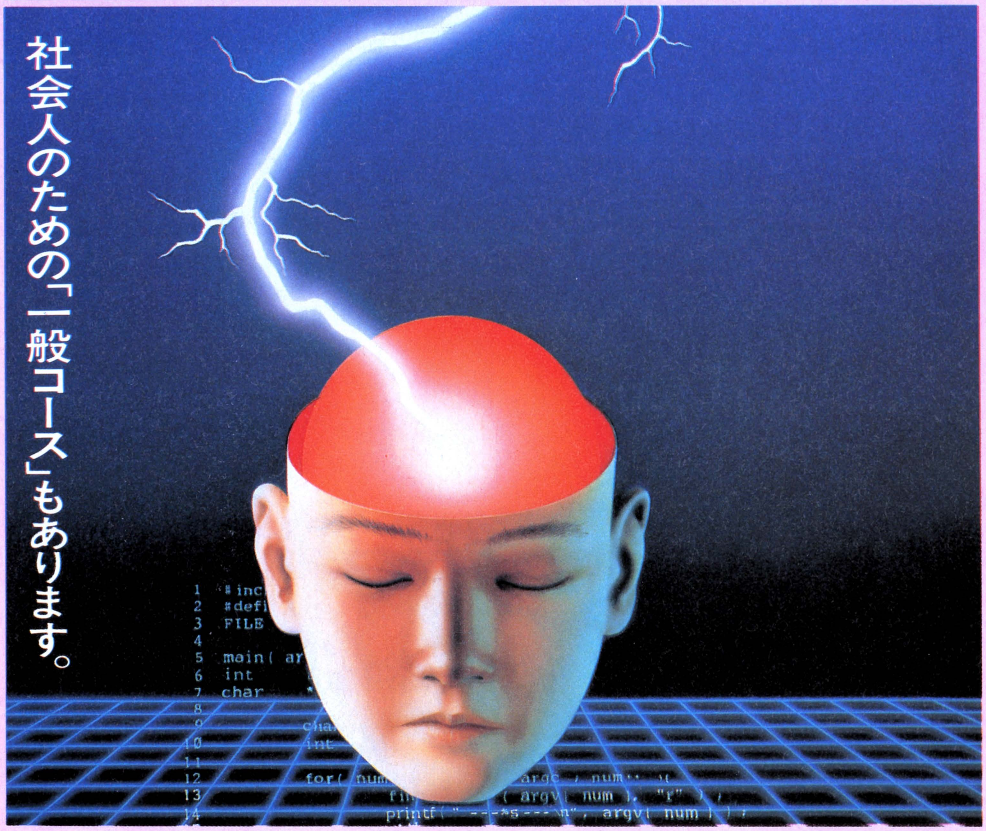
7月6日発売予定　予価7,000円(税別)

第一志望へ一気合格！ 一ランク上もねらってみよう！

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための必勝の記憶術

〈通信指導〉



社会人のための「一般コース」もあります。

2分で20個も暗記できてビックリ！

北川れなさん（中3・高知県）



記憶術を知った時、本当に歴史年表や数学の公式などを一日で覚えられるのかな?と正直言って信じられませんでした。でも興味がわいたので入会。さっそく基本から始めたのですが、一ヵ月過ぎた頃には理科の電流を通さない物質約20を2分で覚えてしまって自分でもビックリ！その後、テストでいい結果が出るたび「自信」と勉強の「楽しさ」が身につきました。

一時間で数十の歴史年号を暗記

山村貴史くん（中3・宮崎県）



僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？ 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこう いち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガンバラガッテやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる〜い調子で憶えられる。

だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!? どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

記憶術の資料・無料贈呈

ハガキに左記のように書いてポストへ。**「大学受験コース」「高校受験コース」「一般コース」**いずれかを明記してください。

郵便ハガキ
〒164
東京都中野局
私書箱第1号
東京カルチャーセンター
必勝の記憶術598F係

「希望コース」
郵便番号・住所（フリガナ）
お名前（フリガナ）・年令
電話番号

〈本校所在地〉東京都杉並区高円寺南1の33の3

☎東京(03)317-2811
〈受付〉朝7時-夜9時・年中無休



ROM ROM
PCエンジン、
面白さ万華鏡！
プレイヤー参加投稿コーナーや新作ゲーム、
データベース形式のPCエンジンソフト図鑑など
なんと13のコーナーを収録。面白さ万華鏡で期待に答えます。
SCORE 001800 E:30
世界初のCD-ROMマガジン
「ウルトラボックス」
©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. ©1990 FUN PROJECT
好評発売中！希望小売価格 ¥4,800（税別）
創刊号
期待は裏
VEIGUES
ヴェイグス
Hu-Card
緊急事態発生！
PCエンジンの機能をフルに使ったスーパーリアルバトルアクション。美しいグラフィックスと巨大マイキャラの戦術格闘機「ヴェイグス」で地球の危機を救え！
好評発売中！希望小売価格 ¥6,700（税別）
©1989 ゲームアーツ ©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.


CD-ROMに新しい風!
PC Engine
アロサウルス
Allosaurus
恐竜のことならこれさえあればもう完ぺき。
イラスト、写真、アニメーション、音と音楽そしてナレーション。
CD-ROMでしか表現出来ない最新かつ世界最大の恐竜百科辞典。
マジカルサウルスツアー
最新恐竜図解大事典
日立ディノベンチャー'90
大恐竜博
カナダ・アルバータ発、恐竜の奇跡。
1990年7月7日～9月2日
会場:幕張メッセ 主催:学研/TBS
「マジカル サウルス ツアー」も
大恐竜博に参加します。
©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. ©矢沢サイエンスオフィス
8月発売! 希望小売価格 ¥8,700(税別)
ジャック・ニクラウス
162ホール
ワールド・ゴルフ・ツアー
帝王がご一緒します!
世界の実在有名コースが
なんと162ホール収録。
臨場感あふれる3D画面で本格ゴルフゲーム。
Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI.
©1988, 1989 Accolade, Inc.
©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
8月発売!
切らない!
暗黒伝説
Hu-Card
復讐の戦いが始まる!
あの「魔境伝説」に続く本格アクションゲーム。
不気味なグラフィックとハードな難易度で興奮。
8月発売! 希望小売価格 ¥6,200(税別)
©1990 レッド・カンパニー/アトラス ©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
発売元 Victor ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16

ビデオ版 ロードス島戦記 全13巻

オリジナル・ビデオ・アニメ

原作／安田 均・水野 良

全巻一括払いサービス価格59,000円(税込)

各巻4,800円(税込)/30分カラー/VHSのみ

第一巻「伝説への序章(プロローグ)」6月30日発売

2巻は8月末発売予定
3巻より毎月1本ずつ発売予定



超人気ファンタジー小説「ロードス島戦記」の世界をアニメ・シリーズで展開する壮大なヒロイック・ファンタジー・ワールド。

キャラクター原案■**出渕 裕**
キャラクター・デザイン■**結城信輝**
●声優/草尾 毅(パーン)・榊原良子(カーラ)・神谷 明(アシュラム)・池田秀一(カシュー)

総監督■永丘昭典
脚本・シリーズ構成■渡辺麻実
美術監督■金子英俊
製作協力■マッドハウス
製作■角川メディア・オフィス
丸紅 東京放送

予約受付中!

お申し込みは下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、角川書店通信販売課までお願いします。案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。
宛先 〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)
角川書店通信販売課 ☎03(817)8535

★ロードス島 テレフォンサービス★
草尾 毅さんの**声**がきけます
☎045(544)9999

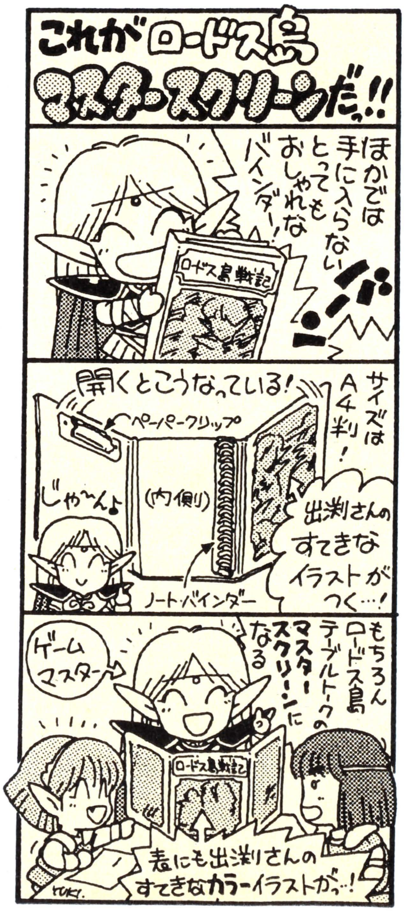
SALES ONLY
※このビデオはレンタル店では使用できません。

全巻購入者にBIGな特典!

特製バインダーとセル画のセットをプレゼント

プレゼントの発送 一括払い購入の方は夏休みプレゼントとして8月にお送りします。各巻別に購入の方は各巻に入っている特典シールを集めてご請求下さい。

お申し込み
お問い合わせ先/角川書店通信販売課
03(817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)



キ・・・リ・・・ト・・・リ・・・線

予約申し込み書(PCエンジン6)		角川書店
ビデオ版 ロードス島戦記 全13巻 オリジナル・ビデオ・アニメ/30分カラー/VHSのみ 各巻4,800円(税込)/一括払いサービス価格59,000円(税込)/57,282円(税抜)		●全巻一括払い申込　セット ●各巻払い申込　セット ●1巻のみ　本
ご住所 〒		
お名前	年齢	☎


第2部完結!!
魍魎戦記
マダラ④
輪廻編
7月10日発売!!
①〜③巻好評発売中
あなただけ…
田島昭宇
クサナギの剣をたずさえし者
真の敵を倒し神界へと向かう。
ともにアガルタの扉をたたくのは、
ドラゴンコミックス
定価900円(本体874円)B5変形
角川書店

天と地と 見どころチェック

通信スペシャル

邦画史上最高の製作費50億円をかけた超話題作『天と地と』の見どころをちょーっとチェックしてみよう。

チェック1 笛を吹く乃美役の浅野温子お姉さまの美しいこと



映画の序盤。清らかな滝をバックに、笛を奏でる乃美を中心にして、若い娘たちが手に椿の小枝を持ち、調べに合わせて神楽を舞っているシーン。乃美の美しさに思わず感動してしまう。

チェック2 つらく重い対決、謙信VS宇佐美定行



謙信の知恵袋だった宇佐美定行は、武田軍のワナにはまり、ついには謙信と戦うことになる。お互いを知っているだけに、つらく重い対決。謙信がとどめをさせずにいると宇佐美は「殿、皆が見ております、早くとどめを！」と叱責する。なかなかの見せ場だ。

チェック3 乃美の悲しい死！



謙信を慕い"龍"の文字を染めぬいた新しい陣羽織を贈るが、結ばれぬまま病に倒れる。なんとも悲しいシーンだ。

チェック4 女騎馬隊の壮絶な最後



謙信本陣に向け突撃する女騎馬隊だが、鉄砲隊と柿崎隊の前では歯が立たず、壮絶な死を遂げる。

チェック5 クライマックス！ 謙信と信玄、両雄の激しい戦い





「目指すはただひとつ、信玄が首！」と謙信は単身馬を駆り、武田陣に突入。謙信は次々と襲いかかる武田軍の兵士をなぎ倒し、ついに信玄をとらえる。謙信と信玄、両雄の一騎討ちが、川中島で激しく繰り広げられる。本編で唯一、2人の対決シーンだ。クライマックスにふさわしく、見ごたえ十分と言えるだろう。

東映洋画系にて絶賛上映中！

監督、主役自ら映画の裏話を公開！

『天と地と』完成記念のプレ・イベントとして、去る6月9日(土)、東京・伊勢丹新宿店本館にて、角川春樹監督と謙信役をつとめた榎木孝明氏の『トーク&サイン会』が開催された。



⬆会場にはエキストラ役のカナダ人女性たちも特別参加。映画のコスチュームをまとい観客をわかせた。

天と地とグッズ

㊖PCエンジンの読者に限り、『天と地と』グッズをプレゼントするぞ。ほしい人は今すぐハガキを送れ！

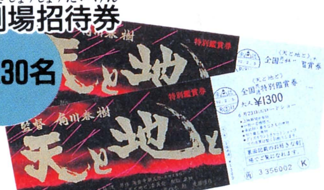
1 刀八毘沙門天王御守護 **20名**



2 テレホンカード **10名**



3 劇場招待券 **15組30名**



4 SD戦国伝『天と地と』

謙信頑駄無 **5名**



信玄頑駄無 **5名**



⬅謙信頑駄無と信玄頑駄無共に定価500円(税別)。バンダイ。

応募方法 なかなかオイシイグッズでしょ。欲しい人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、次のあて先に送ろう。〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル「㊖PCエンジン 天と地とグッズ」プレゼント係 まで。そうそう、希望の賞品番号をハッキリと大きく書いてね、ヨロシク！

徹底分析

WANDERERS

移植決定が発表されて以来、さまざまな情報が飛びかう『ワンダラーズ フロム イース』。しかしその実体はまだまだ秘密のベールに包まれたまま。でも、だからといってジッと待っている㊙じゃないぞ。『イースI・II』のプログラマー、岩崎氏に原稿を依頼して、このゲームの魅力を分析してもらったのだ。ひょっとしたらすごい極秘情報が、こっそり書かれてるかも!?



岩崎啓真氏

言うまでもないが、PCエンジン版『イースI・II』で神技的移植をなしとげたスゴ腕プログラマー。今度結婚するというウワサ。

イースI・II



⬆『イースI』の1シーン。ジェバには本を読んでもらったでしょ。



⬆『イースI』の宿敵ダルク・ファクトとの戦い。厳しかったよね。

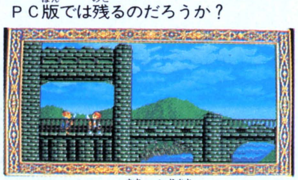


⬆『イースII』の鐘つき堂。生犠の儀式の鐘が鳴ったところ。

イースIII



⬆オープニングのストーリー説明。PC版では残るのだろうか?



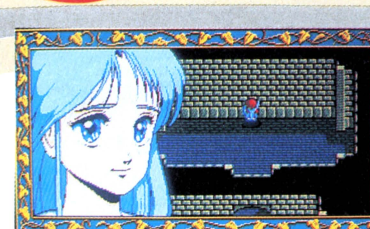
⬆レドモンドの町の入口。ここから冒険が始まるのだ。



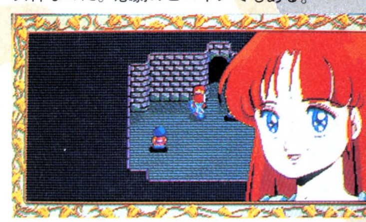
⬆パソコン版ではゲームの途中にタイトルが入る!

『イースI・II』のプログラマー 岩崎氏が語る『イースIII』

『イースIII』の話に入る前に前作のおさらいといこう! 前作、つまり『イースI・II』は「700年前に消滅したイース」の謎を解く話だったよね。『イースI』では「イースの本」と呼ばれる6冊の本を集め、本に隠された謎を解き明かし、本の力を利用して、世界を征服しようとしたダルク・ファクトを倒すのが目的。『II』では「イースの消滅」の根幹に関わる魔法と魔物、魔物とクレリア、女神の謎を解いて、魔の元凶ダームを倒し、世界に平和を取り戻すという話だった。そして、『イースIII』は、『イースI』の登場人物の1人、ドギ(エンディングでアドルに飛びかかるような格好をしている奴がドギなんだよ)とアドルが2人で旅をしているところから、話は始まるんだ!



⬆フィーナ。『イースI』のヒロインにして、女神なのだ。悲劇のヒロインでもある。



⬆リリア。『イースII』のヒロイン。アドルに命を救われて、アドルに恋している。

あれから2年…新たな冒険はレドモンドの町から始まる!?

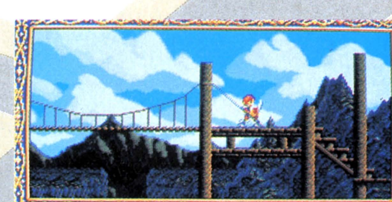
エステリアの冒険で出会ったドギとアドルは意気投合して、それから2年の間、世界のあちこちを旅していた。

が、そんな気ままな旅を続けていたある日、立ち寄った町の1つで、2人は不気味な噂を聞いた。

「レドモンドの町に奇妙なことが起こっている」

レドモンド、それはドギの故郷だった。ドギは10年ほど前に、そこを離れ、エステリアに渡ってきたのだ。だが、その懐かしい故郷が、なにか恐ろしい危機に見舞われている。

いてもたってもいられなくなったドギとアドルは、すべての謎を解明し、危機を救うために、急ぎ旅立った。ドギの故郷、レドモンドへ。



廃坑

⬆廃坑の入口。ここの多重スクロールの再現具合が見ものだぜ!



イルバーンの遺跡

⬆イルバーンの遺跡。ここには、あっと驚くイベントが!



城

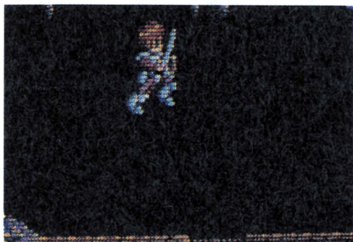
⬆バレンスタイン城への入口。ここも多重スクロールがきれいなのだ。

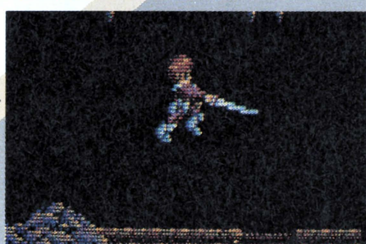
FROM YS

ワンダラーズ フロム イース

ハドソン／発売日未定／価格未定　RPG

今度は横スクロールアクションだ！





➡ジャンプ斬りをするアドル。これは基本テクの変形だ！
⬆アドルがジャンプする！　前作では見られなかった！

『イースIII』は、前作とはうってかわって、横スクロールのアクションゲームスタイルになっている。それにともなって、戦いのテクニックが大きく増えているんだ。前作では戦うといえば「半キャラずらし」と「ファイアの魔法」しかなかったけれど、『III』では基本動作で「ジャンプ」、「しゃがむ」、「斬る」の3つがあり、それらの組み合わせ技として「ジャンプ下突き」、「ジャンプ斬り」、「上突き」、「しゃがみ斬り」などのたくさんの技が増えて、アドルの自由度が大きく増している。

むろんアドルだけでなく、敵の攻撃パターンも大きく増えていて、鞭を振ってくる奴、突進してくる奴、空を飛んでいる奴など前作では決してお目にかかれなかったパターンが満載だ！　ましてやボスキャラにいたっては、地面に潜る奴、空を飛んでギリギリのところから炎を吐く奴、稲妻を撃つ奴などなど、超ユニークな奴でいっぱいだ。出会うのが楽しみだぞ！

キャラクターの「演技」に注目して欲しい！

『イースIII』の最大の見どころは、まるで舞台を見ているがごとき、キャラクターたちの「演技」だ。

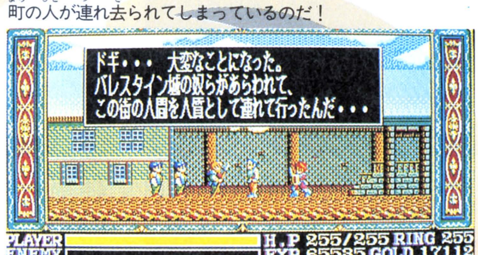
こればかりは「見てくれ！」としか言えないんだけれど、とにかくすごい！　キャラクターたちが入れ替わり立ち替わり画面の中に現れ、俳優が舞台で演技するように画面の中で演技するんだ。

例えばオープニングのレドモンドの町では、画面に門番1人しかいないところへ画面右からドギが入ってきて、挨拶をする。そしてアドルが呼ばれて登場して、登場人物が紹介されてゲームがスタートしていくところとか、イルバーンの遺跡でアドルが捕まってピンチになるところ、城の中での教会のシーン、もう数え上げればキリがないほどの「演技」の見



⬆ドギの「師匠」の登場シーン。「師匠」がどんな人物かは、やってみてのお楽しみ！

⬇ゲーム中盤のビックイベント。山から帰ってくると、町の人が連れ去られてしまっているのだ！



どころでいっぱいのゲームなのだ。画面の動きも、「演技」に合わせて、光とかタバコの煙、カメラワークなどといった、今までのゲームでは見られなかったようなさまざまな演出が加えられて、一段とゲームにのめりこみやすくなっている。

しかも、その「演技」にプラスして、CDロムではキャラクターたちが「しゃべる」のだから、これは期待するなと言う方が無理というものだ！

最後に気になる進行状況だが、年末発売に向けて鋭意努力中とのことだ。聞いたところでは、パソコンからの移植で気になる多重スクロールが、完全に再現されるらしいぞ！　正式な発売日は決まってないけど、とにかく期待して待っていてくれ！

多彩なキャラクター



⬆溶岩の世界のボスキャラ。アドル目がけて炎を吐く。超卑怯。



⬆ワープするわ、空から剣を降らせるわ、もう最低なヤツ。



⬆溶岩の世界の1シーン。このプロミネンス(？)に触ると大打撃！

イベントの数々



⬆ある場所での対決。真中の人物が話のカギを握っているのだ！



⬆バレンスタイン城の廊下の上。多重スクロールがきれいだぞ！



⬆溶岩のガケに追い込まれて、進退窮まったアドル！

※『イースI・II』以外の画面はパソコン版のものです。

ナムコが放つ
シューティングハルマゲドン

FINAL BLASTER

ファイナルブラスター

急接近最終戦争中!!

ナムコ／9月下旬 発売予定／予価¥6,800　STG　3M

『ボスコニアン』(1981)・『ブラストオフ』(1989)と展開された、人類とボスコニアン軍との戦いに終止符が打たれる日が来た！　シリーズ第３弾は、PCエンジン用オリジナル版で登場だ!!

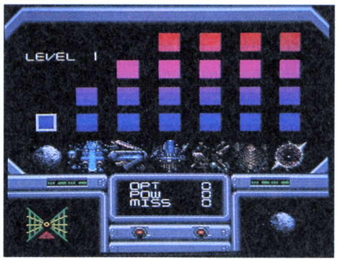
地球の運命は「フェニックス」がにぎっている！

二度にわたる人類との戦いに敗れ、要塞基地を失ったボスコニアン軍。その後ゲリラ戦を展開し、限りない規模の襲撃によって人類を圧倒。人類はついに月面基地にボスコニアン軍の進攻を許してしまった。敵の本拠地をたたく以外手はないと結論づけた地球軍首脳部は、量子物理学の粋を集めた「フェニックスブラスター」搭載の最新鋭機「フェニックス」による、ボスコニアン軍壊滅作戦（コードネーム「ファイナルブラスター」）を発令した……!!

フェニックスの特徴は、攻撃形態の多彩なバリエーション。人類の存亡をかけてバリバリ撃ちまくるのだ。強力なスペシャル攻撃もあるぞ。

第３次ボスコニアン戦争──決着をつける日がやってきた!!

腕に応じてレベルが変化！



⬆難易度レベルは１～４。面が進むにつれて最高レベルがアップする。実力者ほど苦戦!?

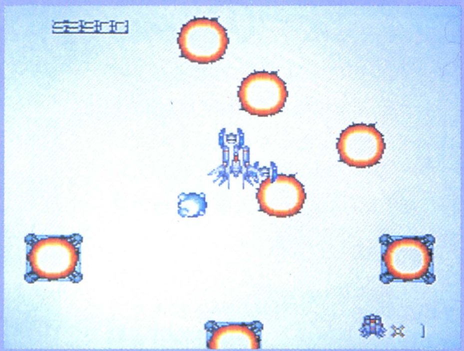
強力！ 特殊攻撃もあるぞっ!!

■フェニックスブラスター



➡マイシップが炎に包まれて「火の鳥」の形になる。ボタンを離すと発射され、敵を貫通して前方に飛んでいくのだ。

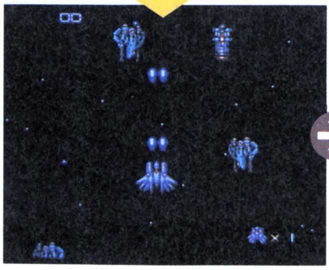
■オプションボム



⬅オプション一個を爆発させ、画面内の敵すべてにダメージを与える。写真はこれを使った直後で、画面がフラッシュした瞬間。

「オプション」-「パワー」で16通りの攻撃形態

0-0



⬆これはまったくの初期状態。アイテムを取ることによって、オプションとショットパワーがそれぞれ別にパワーアップする。

1-2



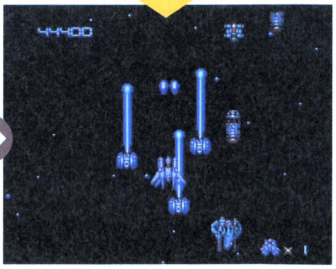
⬆本体からの攻撃は弱くなるが、前方向に付いたオプションから３方向にリング弾が発射される。

2-3



⬆サイドにオプションが並び前後２方向に攻撃可能。フェニックスの移動方向しだいで横や斜めにも撃て、ホーミング弾も出る。

3-3



⬆これがフル装備状態。３つのオプションがフェニックスの周りを回転してガードし、レーザーを発射する。

ボスコニアン文明の正体をあばくのだ!!

『ファイナルブラスター』は全7ラウンド。地球周辺から徐々にアウタースペースへ……という展開になっており、月面基地での戦いに始まって、最終的には惑星ボスコニアンをめざす。人類からボスコニアンへの文明の移行を描いたグラフィックには、ぜひ注目してほしい。
『ボスコニアン』シリーズ伝統の「スパイシップ」も登場。撃ち逃すと“CONDITION RED!”となり、オプションキラーなる敵が現れて、キラーミサイル(ホーミング弾)でオプションを破壊しにくるのだ!! また各ラウンドの最後にはボスがおり、さまざまな攻撃をしかけてくる。
未知の惑星ボスコニアンにたどり着き、ボスコニアン軍の首領「クイーンボスコニアン」を倒すのが最終目的だ。

1 月面基地上空

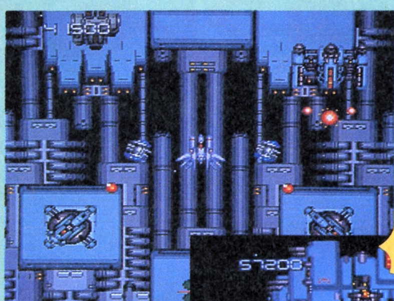
敵の攻撃を受け、月面基地はすでに壊滅状態。たどり着くのが遅かったのか…。





波形レーザーでマイシップを囲んで仕留めようとするヤツだ。

2 バトルシップ



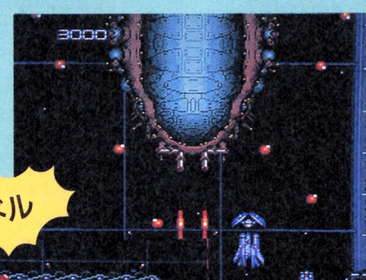
太陽系内ボスコニアン軍の母艦。最大の攻撃拠点である。油断は許されない。



極太のレーザーを発射。そのエネルギーの一部は空中に残留する。

3 スペースコロニー

異形のボスコ軍戦艦が、人類のスペースコロニーに出現。フェニックスに迫る。





さまざまな形に軌道を敷き、その上を走ってマイシップを攻撃する。

4 機械化都市



ロボット兵との攻防に苦戦するフェニックス。好奇心はケガのもとなのだ。



本体(上)は弾をバラまき、両側で2体のロボットがそれを守る。



対ボスコニアン決戦の日は迫る!!

PRESENT

表紙刷新!! ㊣PCエンジン特製、オリジナルテレカをドド～ンと計150枚もプレゼントしちゃうゾ!! 読者のみなさま、お見逃しなく!!

表紙刷新!!記念

マル勝PCエンジン オリジナルテレカ プレゼント



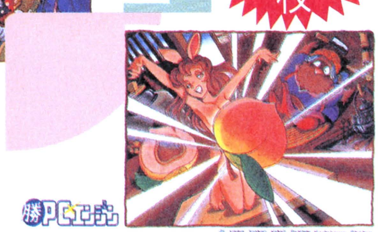
© 1990 TONG KING SHOW Kadokawa Shoten



© 1990 TONG KING SHOW Kadokawa Shoten

佐々木晃先生の描きおろしイラスト3点をオリジナルテレカにしたよ! 応募まってます!!

計150枚



© 1990 TONG KING SHOW Kadokawa Shoten

3枚セットもあたっちゃう!

◀IN　0 1 5 10 30 50

ハ～イ! ラビィです。表紙でもうごあいさつはすんでるけど、Once Againでヨロシクネ! 今月はアタイの表紙デビューを記念して、マルカツの読者にアタイのオリジナルテレカを大プレゼント♡ 3種類のテレカを3枚セットで20名に、120名に1枚ずつを贈っちゃうよ! アンケートハガキにドシドシ答えて、アタイのテレカを獲得してね。それじゃ元気なカアイイ表紙にこれからも声援ヨロシク!!

SOFT

迷宮のエルフィーネ

AVG　日本テレネット　7月6日発売　¥6,780



5名

◀アイドル、西村知美ちゃんが主人公のAVG。

ドンドコドン

ACT 3M　タイトー　発売中　¥6,600



5名

◀パズルゲームの要素の入ったハードなACT。

GOODS

『WGP』ポスター

5名

提供／タイトー



◀アーケードで大人気のバイクレースゲームのポスターだ!!

『ヴァリスⅢ』AMカードラジオ

3名

提供／日本テレネット



▲使って便利なカード型ラジオ!!

ナムコゲームポスター

各5名

提供／ナムコ



◀▲ナムコのPC新作ゲーム3作のポスターを、各5名ずつ、計15名に!!

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号についているハガキのアンケートに答えて、このページの中の、キミが希望するプレゼントを明記して㊣PCエンジン編集部まで送ってね。アンケートの答えとプレゼントの当落はまったく関係ないから正直に答えてね。しめ切りは、7月29日(当日消印有効)。切手も忘れずに貼ってね!!



※6月号の当選者の発表はP.98にあります。

 イラスト／杉山真理

New Soft Times ニューソフトタイムス

ウワサの新作ソフトの最新情報満載!!



マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています　CD-ROM　Huカード(数字はメガ数)　スーパーグラフィックス専用　バックアップ対応

RPG ロールプレイング　STG シューティング　ACT アクション　AVG アドベンチャー　SLG シミュレーション　SPG スポーツ　PZG パズル　ETC その他

イラスト／冨士 宏

喜びも苦しみも、仲間たちとともに……！

ワルキューレの伝説



ナムコ／8月9日発売／¥6,600　ACT　4M

神の子ワルキューレが展開する、愛と勇気の冒険物語。今月は5面までの世界を紹介しよう。ユニークなキャラがいろいろと登場してくるぞ！

アーケード版よりさらに深まる謎……！

PC版デビューの日が近づいている『ワルキューレの伝説』。あらゆるジャンルのゲーム性を詰めこんだ内容、細かな描写のグラフィックとドラマチックなサウンド、ユニークな攻撃の数かず。そして広大な世界観と、ひとくせあるキャラたちの競演。これはゲームを超えた、1つのドラマと言ってもいいだろう。

アーケード版ではサンドラとの2P同時プレイだったけど、PC版はワルキューレの1人旅。ただしサンドラもわき役として登場し、シーンのあちこちで登場して、ワルキューレの冒険の手助けをしてくれる。また、アーケード版ではチョイ役だったコアクマンの出番も増えてるぞ。

さらにさらに、アーケード版にはなかった、「謎」もいろいろ入っているのだ。この隠し味、なかなか味わいが深いと思うヨ！

こんなイベントが待っているゾ!!

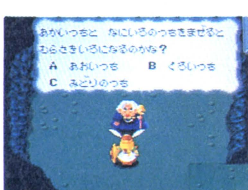
PC版のイベントは、アーケード版でおなじみだったものに加えて、オリジナルのものもいろいろと入っている。これによって、さらに深みのあるゲーム展開が味わえるようになっているのだ。ちょっとだけ紹介ね。



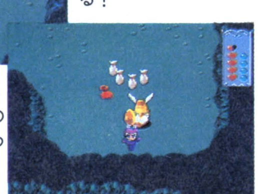
永遠の剣

⬅光の剣と同じ効力が永久に続く。どの場所で入手できるかは謎なのだ。

紫の薬



⬅いきなりクイズをしかけてくるおばば。正解するとＢＩＧの術がもらえる！



➡コアクマンがくれたのは「赤い土」。もう１つの土は……？



⬆紫の薬が手に入ればこのとーり。マグマ地獄もただの温泉になってしまった!?



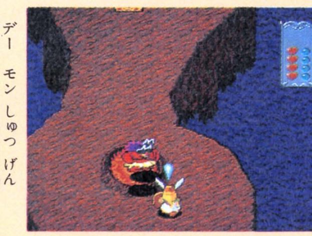
STAGE 2

険しい道を乗り越えろ！ここからが旅の本番

断がい絶壁の続く道を突き進むステージ。最初でいきなり道が2つに分かれており、しばらく進んで合流する形になっている。左の道は敵の攻撃がかなり厳しいけど、宝箱があるぶんおトクなことは確かだ。ザコ敵の中には耐久力がアップしているヤツもいるので、気は抜けないぞ。

後半にかけて敵の数がかなり多くなってくる。アクション面でもちょっとした操作のミスが命とりになることも……。

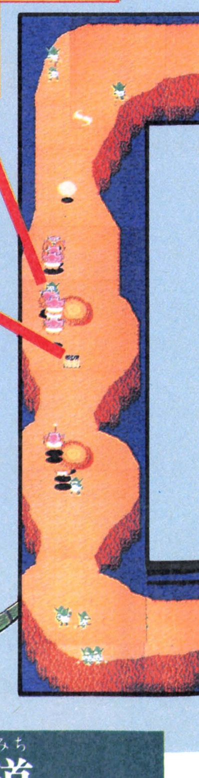
赤鬼出現!!

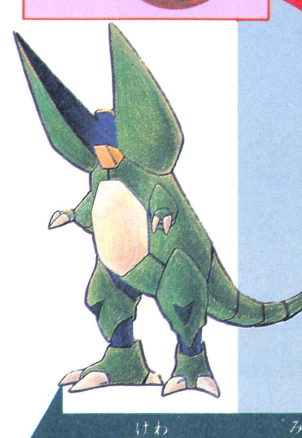


⬆マグマの池から現れ、ピョンピョンはねながらワルキューレを追い回す。

宝箱







険しい道

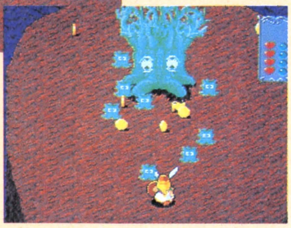
BOSS

トレント3兄弟だっ!

このステージのボスは3匹。もっともすべて倒さなければならないワケではなく、どれか1匹を選んで戦うことになる。

地面から根っこをのばしてきたり、子トレントをバラバラと吐き出して攻撃してくるぞ。





ちなみにこの3匹、倒したときに出すアイテムが違うのだ。右がいちばん得。

⬆まん中のトレント。左より金持ちだ。

➡子供を吐く吐く。ほとんどスロットマシン。

浮遊石地帯

数が多いうえに、動き方もいろいろ。それぞれがボス3兄弟の居場所へと続いているのだ。うまく乗りついで!



おばばの泉

⬅このシーンの手前に、ヒントがあるよ。

宝箱

SHOP



⬆右のはライフが回復するハートだ。おや? まん中のアイテムは?

SHOP

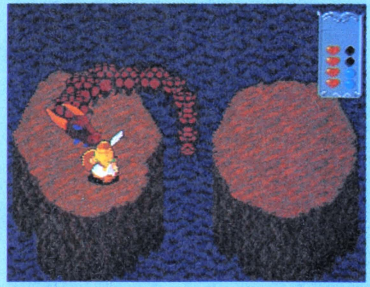
⬆ここでは誘導弾がおススメかな? 買わないというのも手の1つだけどね。

合流地点

⬅腕立て伏せにはげむ(うそ)少年がそこにいた……。

ドラゴン出没注意

ここととその手前の、小さな足場の続く地点では、ドラゴンが海中から飛び出して飛び回る。これといった攻撃はしてこないが、かなりの耐久力があり(ノーマル弾で20発)、倒さないと先へ進めない。倒すと消滅して金貨をバラまくけど、すべて集めるのはまずムリでしょう。



⬆ワルキューレに襲いかかる寸前! サイクロンの魔法さえあれば……。

シーザス

⬅砂の玉を大量に吐いてくる。倒さないと先へは進めないのだ。

近い道

New Soft Times



STAGE 3

BOSS マグマドクサス

大地の精に導かれ、マグマの洞窟を進むのだ

地下の洞窟を抜けていくステージ。マップが広くなり、アクション面でもかなり厳しくなってくる。

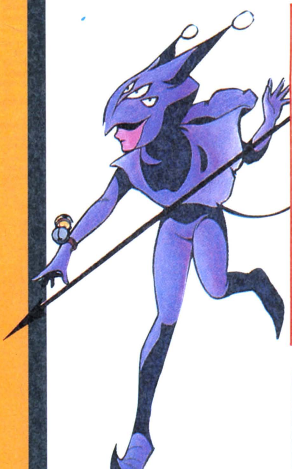
この面でいやらしいのが、ホノーリアンとカオックだ。ホノーリアンは空中に浮遊していたかと思うと、いきなりワルキューレめがけて突っこんでくる。くっつかれるとまっ黒こげになってしまうぞ。カオックもいきなり突っこんでくるが、こちらは宝箱に隠れていることもあるので、なおさらタチが悪い。

マグマに浮かんでいる石の上を渡っていかなければならないシーンもいくつかある。壁に貼りついている顔は周期的に火を吐いてくるので要注意なのだ。

壁を撃って崩すと、ポッカリ道が開ける場所もあるぞ。



右の道 ここは床が崩れ落ちてくる。ただしパターンなので、覚えてしまえば大丈夫かな。



サンドラだ!!

⬆どこをどうやって先回りしてきたのやら……。

宝箱

宝箱

ゴブリンの大群



⬆ザコだザコだっ！倒して進め。

宝箱がいっぱい！

⬅中には敵の隠れているものもある。要注意!!

強敵ホノーリアン

⬅油断していると、こうなってしまうのだった。

マグマの中央でドーンとかまえている。

2つのハサミを突き出して迫り、さらにハサミから8方向に炎の玉を投げつける。さらにさらに口からも炎を吐くので、正面で戦うのは避けたい。

BIGの魔法を使ってガンガン攻めよう。倒すと宝箱が2つ出るぞ。



⬅BIGの魔法でズシズシやってダメージを与えてしまえ。

SHOP



⬅この面のSHOPはここだけ。手投げ弾は性能バツグンだ。

コアクマンだ！



⬅ホノーリアンにあぶられている。助けるとお礼をたくさんくれるヨ。

サンドラの奥さんだ!!



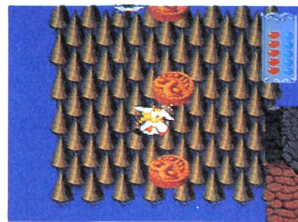
⬅体力回復のアイテムをくれる。子供はどうしたんだ、子供は!?

STAGE 4 黄金の種でできた城へ

地下を抜けると海の向こうに見えたのは、エレキマンが黄金の種で築いた欲望の城。マップもいよいよ複雑になり、シカケも多くなる。新しい敵もいろいろと出てくるぞ。

この面での目玉は、なんといっても「スプーンに乗ってジャーンプ」！　アーケード版ではズーム効果で表現されていたが、PC版ではそれとは違った形で演出している。なかなかこのシーンは劇的！

途中、城の内部に入るシーンなどもあり、いろいろと謎解きが楽しめる(苦しめる？)と思うよ。



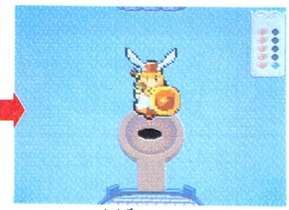
⬅浮遊石の下はトゲトゲ地帯。落ちるとこのよーにすごく痛い。



➡3つの入口のどれかが建物の中へと続いている。



⬆スプーンの上に乗って「せーの」でジャンプ！



⬆ジャンプ直後だっ！　このあとワルキューレはどこへ……？

STAGE 5 寒い寒い氷の迷宮

たとえ悪の願いでもかなえてしまう「黄金の種」。早く北の泉へ向かいカムーズを倒さなくては、地上はたいへんなことになってしまう。

ワルキューレの次なる冒険の地は、氷の迷宮。このへんまで来ると、敵の攻撃もかなり厳しくなってくる。またマップが広くトラップも多いので、歩き回るだけでもかなりたいへんだ。

ここはアーケード版よりもイベントの数がかなり増えており、いろいろとわき役も登場する。最初のページでもちょっと触れたけど、コアクマンがここでも登場して、ワルキューレを助けてくれるのだ。

──この先「さいはての村」そして「地球内部」へと旅は続く……！



⬆このへんまで来ると、さすがにザコ敵の攻撃も凶暴さを増してくる。



⬅シビシビ電気のトラップだ。触らないように気をつけて！



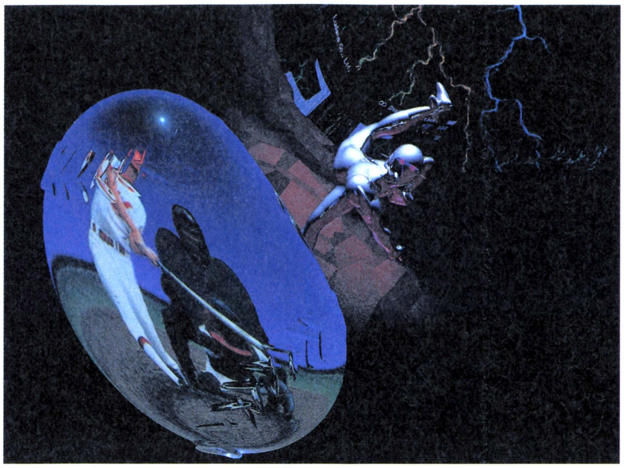
➡おっとここでもコアクマンが登場だ！　それにしても忙しいコだなあ。

WRITER'S NOTE

4面のスプーンジャンプがPC版ではどうなるのか心配だったのだが、けっこう見劣りしない出来になっていて、安心したのであった。

出番の増えたコアクマン、FC『ワルキューレの冒険』では毒針プスプスのイヤなヤツだったんだけど、『伝説』でイッキにファンがついたという事実。うーんやっぱかわいいもんなあ……。でも性別ってどっちなんだろうね（永遠の謎!?）。

というワケで、発売まであと1か月ちょっと。去年の夏休みはアーケード版で盛り上がり、そして今年はPC版！　ファンもワルキューレも忙しい!!　（囚）



野球ゲームもここまで進化した！

パワーリーグIII

ハドソン／8月10日発売／¥5,800　SPG　3M　B・U

立体感のよさに定評がある『パワーリーグ』シリーズもいよいよ3作め。今度は『I』『II』をさまざまな面で超えたデキといえる内容だぞ。どこがどう変わったのか、今回の記事でそれをバッチリ紹介だ。乞うご期待！

この凝りかた、ただものじゃないぜ!!

このゲームは、今までの野球ゲームをひと味もふた味も進化させたゲーム。とにかくどこをとっても細かく作ってあって、選手などは性格づけまでされているんだ。

さらにペナントレースやオールスター戦など、モードも充実して、おもしろさも倍増しているぞ。『パワーリーグIII』開幕の日も近い！



⬆バットを振るグラフィックも、とってもなめらかでモアベターだぞ。

⬇1イニングが終わると、電光掲示板が映し出される。球場により形が違っていたり、試合の種類によりメッセージも変わったりする。

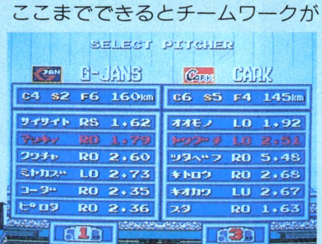




⬆オープン戦などでは、先攻と後攻の選択もできるのだ！

本邦初！ 4人でプレイできる！

従来の野球ゲームは、1対1の対戦型が普通だけど、このゲームではなんと、最高4人まで参加が可能なのだ！　4人でやるときは、まず2人ずつ2チームに分かれて、打撃は交代制、守備はピッチャーと野手に分担してプレイする。打撃の際、画面には今コントロールできるパッド番号が表示されていたりして、わかりやすさはバツグンだ。ここまでできるとチームワークが必要になってきたりするね。とにかくこれはもうみんなでワイワイ楽しむっきゃないって感じだ。



⬆4人モードの選択画面だ。対人間は試合が白熱するぞ～。



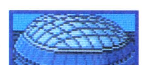
⬅左下に動かせるパッドの番号が表示されている。がんばっていこう。

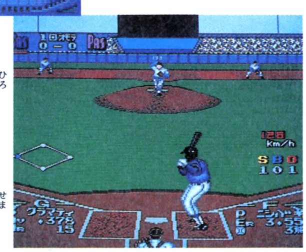
球場が3つになったぞっ！

『I』『II』では、球場が1つだけだったけど、今回は全部で3つの球場が用意されたんだ。球場にはそれぞれ特徴があって、Huドームは屋根付き、ロッコウサンはラッキーゾーンがあり、Huスタジアムは異様に広いという感じに分けられているぞ。

ゲーム中の風景も球場ごとに違っていてなかなか楽しめるってワケ。

Huドーム

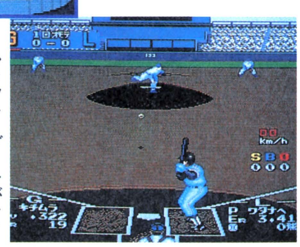




➡広くもなければ狭くもない。

ロッコウサン

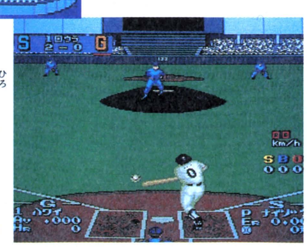




➡ラッキーゾーンがオイシいぞ。

Huスタジアム





➡広いのでホームランが…出にくい。

ペナントモードも強化されて、興奮度アップ!!

このゲームの目玉"ペナントモード"もなかなか細かくできているぞ。まず、試合を進めていくと"今日の成績"が表示され、今日の調子がひとめでわかるようになっている。また、ペナント開幕当初はみんなアベレージが0。つまり実際プレイした結果によってそのシーズンのアベレージが決まっていくんだ。



⬆前の打席の成績が表示されるところが、テレビ放送みたいでカッコイイ。

⬇難易度などを設定するモードもあるぞ。最も難しく設定すると、どうなるか……それはプレイしてのお楽しみ！　好きなレベルで始めよう。



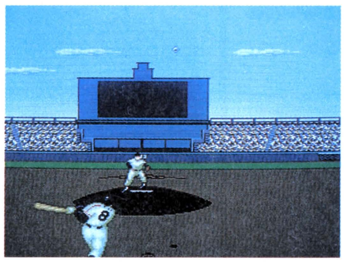


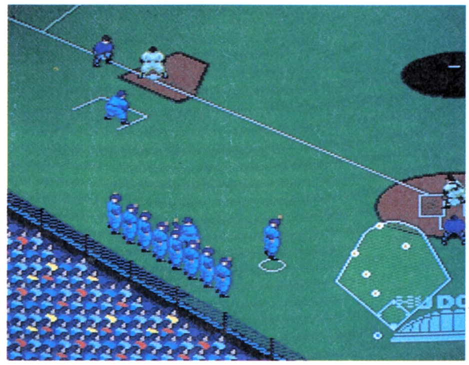
⬆ベストの試合をするために、スターティングメンバーを変えてのぞもう。

打って楽しいホームラン

『II』では、ホームランを打つと、画面がボールを追って上空へ向けられるという、楽しい演出が施されていたね。でも今回はそういう画面になっても、必ずホームランになるとは限らないんだ。ジャストミートはしたものの、球の伸びがイマイチだったり、フェンスギリギリで、ジャンプした野手にキャッチされてしまったり……。そしてみごとホームランを打ってベンチに帰ってくると、みんなが出迎えてくれるんだ。この場面を見ると、ホームランを打った実感が倍増するというわけだね。

ちなみに数あるモードの中に"ホームラン競争"がある。これはタイミングの練習になるので、ぜひプレイしておこう。


⬅カキーン！　打ちました！　ホームラン！


⬅みんなが出迎えてくれるのでうれしさ倍増。

今度のスポーツニュースはオマケじゃないゾ

『III』のスポーツニュースは、今までのようにとりあえず結果だけを表示するものじゃないんだ。

ペナントモードをやっていれば、次はどことどこが対戦するとか、今やっているのは何回戦だとかいう情報もひとめでわかる。本物のスポーツニュースみたいに他球場の試合結果なんてのも教えてくれるし、もし今の試合でホームランを打った選手がいれば、そのシーンをリプレイしてくれたりもするんだ。それから、ホームラン競争が終了した後もこの画面になって、結果に対してコメントしてくれるというシーンもある。これだけをみても、完成度がどれだけ高いかバッチリわかっちゃうね。



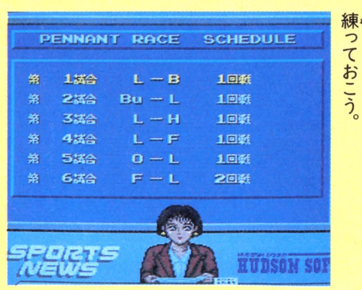
⬆スポーツニュースも新しくなって新登場。キャスターのお姉さんもきれいになった……かな？



⬅試合数が進むと、防御率や打率の順位も表示される。見よ！　サイサイトの防御率！



⬅今回の試合の結果と投手が出る。今度の勝利投手は誰に輝くのか!?　すべてプレイヤーしだいだぞ。



⬅試合のスケジュールが表示されている。次の対戦相手を見て、計画を練っておこう。

キミだけのキャラも作れるエディットモード

野球ゲームもやりこんでくると「自分だけのキャラを作って出場させたい」と思うときがあるけど、そんな願いをかなえてくれるのが、このエディットモード。自分の気に入った選手を選び出して、名前、背番号、打ち方、投げ方、髪の色、肌の色、体形に至るまで、外見のすべてを変えることができるんだ。

こうやって作った自分のキャラクターが、実戦でガーンと1発打ってくれたりすると、もう気分は最高！　ちなみにキャラクターは全部で6人まで作れるので、いろいろなパターンを用意しておくのもいいかもしれないね。そのほか、チームのオーダーや、指名打者の有無、コールドゲームの有無、イニングの設定、コンピュータレベルの設定までできるようになっている。これで、キミにピッタリあった、キミだけの『パワーリーグIII』を遊べるわけで、野球ゲームにちょっぴりウルサイユーザーも納得できちゃうね。

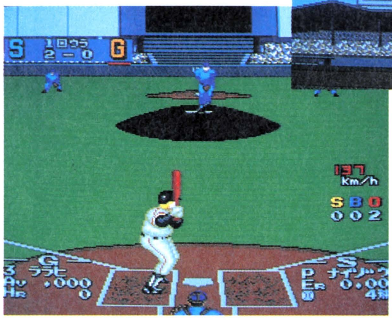
もちろん「インターフェイスユニット」「天の声II」があれば、データを保存しておくことも可能。持っていない人でも、パスワードがあるから心配はいらないよ。



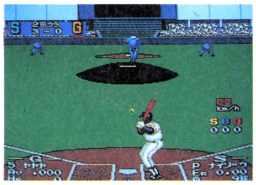
⬅ギャハハ、このお腹の出っぱったやつ、笑えるなぁ。



⬆エディットが終わると、このように登録されるぞ。



⬆ゲーム中はわかりやすいように、赤バットで登場する。自分で作った選手が活躍するのって、なかなかワクワクするね。

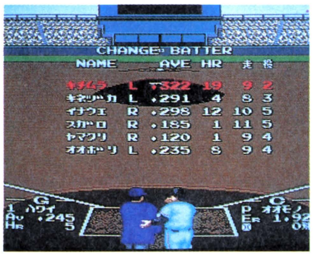


⬆もちろん肌の色も変えることができる。迫力あるなー。

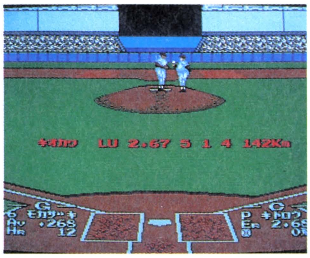
代走・守備交代もOKさ！

バッターが塁に出て、絶好のチャンスを迎えたとき、ランナーの足が遅かったりしたら、点に結びつけることは難しいよね。

そんなときは代走を出しちゃおう。守備も肩がいい選手とか、足の速い選手にしておくと試合が有利に進められるぞ。



⬆審判に選手交代を告げる監督。ここまで作るとは……さすが！



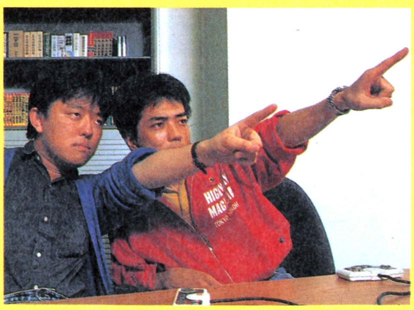
⬆監督がマウンドに駆け上がる。はたして交代はあるのか!?

激闘中継!! ハドソンVS㊕軍団

ハドソンチーム大敗！

「今度、『PLIII』で対戦やりません？」とのTELが、5月某日ハドソンでんでん氏から編集部に入った。㊕PC編集部では、急きょ対策会議を開き、ビート剛&ミロの師弟コンビと、バイオレンス安&改造魔神“渡辺”の2チームで撃退することを決定する。

試合当日、ハドソンからは、でんでん&「順調です！」梶野チームが来場。3試合をそれぞれのチームとおこない、先に2勝した方の勝利ということになった。まずは、“常勝”剛軍団が登場。しかし結果は、9回裏の追いあげも空しく、4対3で敗れてしまう。結局、剛軍団はこの後の試合でも僅差で敗れ、2-0で負け。このままハドソンチームが勝ってしまうのか!?　㊕チームは、ほんの少しあせりを感じてくる。だが、安&渡辺チームは、1試合目を3対1で軽く勝利。続く2試合目でも、恐るべき連打をハドソンチームに浴びせ、9対3の大差で勝利を飾ったのだった。最高に燃えた1日だったぞ!!



⬆意気揚々と編集部に乗りこんできたハドソンチーム。



⬅9回裏の2ホーマーで、逆転寸前まで剛軍団は善戦した。

⬅「こんなはずでは……」とうなりながらも、惜敗してしまった剛軍団



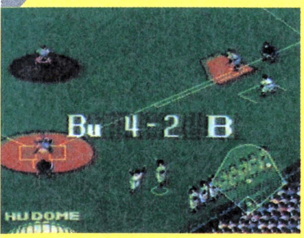


⬆はたして勝利はどちらの手に？

『PLⅢ』全12球団の傾向と対策！

G-JANS	CARK	DRUMS	STRAWS	TYRES	WHOLES
打線が全体的に安定している。ピッチャーも防御率の低い選手が固まっているので、はっきりいって強い。初心者だったらこのチームを選ぶのが無難だ。ウォッチモードでも勝率はかなり高いぞ。	打撃もなかなかよいものを持っているが、それにもまして、とにかく足の速い選手が多い。こういうチームは、塁に出してしまうと足でかせがれてしまうので、リリーフなどで抑えるのが得策。	クリーンアップの打撃はまずまず。上位打線から下位打線の流れがよくまとまっているチームだ。投手陣もなかなかバランスがとれている。中堅チームの中では、比較的使いやすいチームだと思う。	このチームは、投手陣がちょっとさびしい。スタミナがなくなりやすいので、1人でがんばろうとせず、どんどんリリーフを出していったほうがいいと思う。打線はよいので、どう生かすかはキミしだい。	とにかく選手の性格がはっきり分かれている。長打力のない選手は、代わりにいい足を持っているし、逆にホームランを何本も打っている選手は足がメチャ遅い。選手の性格を考えて作戦を立てよう。	ホームランの少ないチームである。パラメータだけをみると最低クラスだが、プレイヤーしだいで勝利にもっていくことももちろん可能。投手陣が比較的いいので、そのあたりから活路を切り開こう。

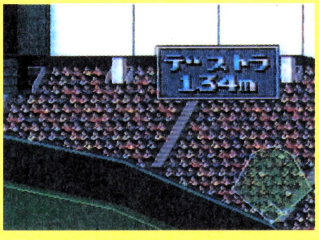
BUFFERS	BLADES	LITONS	HOPES	FIBERS	ORIVERS
このチームはなぜかスタメンにスイッチヒッターがいない。さらに打撃はクリーンアップに集中しているので、かせげるところで確実にかせいでおくことが重要。投手陣は全然問題ナシ。	ホームランの数では天下一品。ただし、打てるバッターは足が遅いので、外野を抜けるくらいでないとヒットになりにくい。ヘタをすると、外野ゴロなんていう醜態をさらしてしまうかもしれないぞ。	かなり強力なチーム。打撃もすばらしいし、足もみんな速い。ピッチャーも豪速球が何人かいるので、慣れれば負け知らずのチームになるだろう。初心者でも十分使えるので入門用にいいかも。	打線がバランスよくちらばっているチーム。こういうチームを攻めるときは油断してはいけないぞ。しかし、投手陣がイマイチで、フォークが使えるピッチャーが少ないところが玉にキズ。	スタメンもなかなか揃ってはいるが、代打勢にいい人材がいる。スタメンのオーダーを変えるか、試合中に代打攻勢をかけると、かなり充実した試合展開になると思う。外人勢がなかなか強力だ。	てんでバラバラなチームである。ものすごい強打者がいるかと思えば、なぜスタメンにいるのかわからないほど弱いやつがいたりして。投手陣も160キロの豪速球を投げる選手がいたりする。スゴイ。



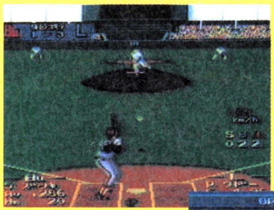
⬆やはり、このゲームのポイントは、多人数の対戦！

⬇かんたんにハドソン軍団を下した、バイオレンス＆改造魔神コンビ。





⬆全試合を通して、10数本のホームランが飛び出していた。



⬅安＆渡辺チームは、1試合目を3対1と楽に勝つ。

➡ハドソンチーム敗北!! この瞬間明暗がくっきり。





➡試合後のスポーツニュース。心なしかキャスターのお姉さんも、いつもよりカワイイ!?

WRITER'S NOTE

なんといってもイチオシは4人モード。友だちがたくさん集まったときに、みんなでワイワイやると、そりゃもう楽しいのなんの！やっぱりプレイできる人数は、多ければ多いほど楽しいもんね。それに『パワーリーグ』シリーズは、"守備オート"のモードがついているので、あまり野球ゲームをやったことがない人でもかなり楽しめると思うんだ。

逆に野球ゲームは得意で、カンタンだと思う人は、セットアップモードで、コンピュータの強さを変えてみるとおもしろいぞ。全部で3タイプあるので、お好みの強さでどうぞ。

ところでプレイヤーが、バッターを交代していくようすは、昔あった"野球盤"に何か似ているんだよなぁ。

なにはともあれ、野球ゲームの頂点に立つこのゲーム、発売が待ち遠しいね。

（名もなく貧しいYAS）



RPGとSLGの華麗な融合！

サイバーナイト

トンキンハウス／9月発売予定／価格未定

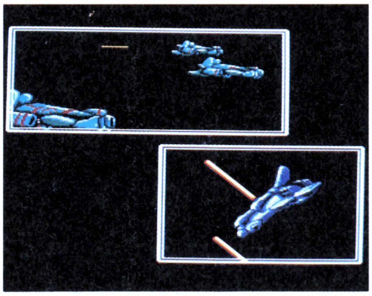
RPG 4M B・U

毎月情報が入るたび、電光石火のすばやさでレポートしてきた『サイバーナイト』。今月はドドーンと4ページにスケールアップして、ゲームの進行を中心にしてお伝えしよう。この記事で『サイバーナイト』の雰囲気を味わっちゃおう！

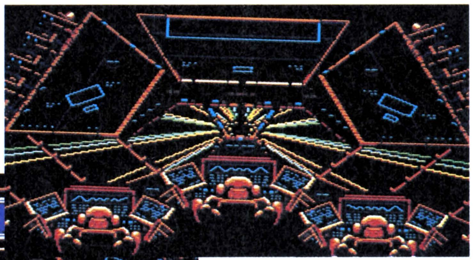
1回のミス・ジャンプからこの物語は始まる

「宇宙戦艦"ソードフィッシュ"は、宇宙海賊との交戦中大きなダメージを受け、エンジンの一部を破損した。絶体絶命のピンチの中、脱出のためのジャンプを試みた……。しかし、ジャンプの途中メカに支障をきたした"ソードフィッシュ"は、地球からはるかに離れたところに飛ばされてしまったのだ。はたして、彼らは地球に戻ることができるのであろうか!?」

というストーリーで始まるこのゲーム、まずは惑星の調査から始まるぞ。降りられそうか調べるんだけど、1つの星系で降りられる星はたいてい1つしかないみたいだね。だから二度手間踏まないために、降りられるところはチェックしておくとラクチンだよ。



⬅海賊船に襲われる"ソードフィッシュ"。状況は不利だ。



⬆決死のジャンプ実行！　しかし、その途中エンジンが破損し、"ソードフィッシュ"は見知らぬ世界へ。

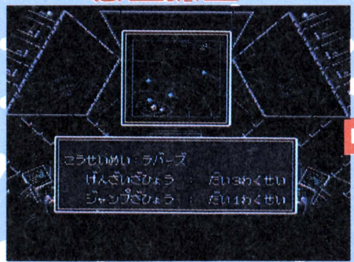


⬅コックピットが大破している！　指揮をとっていたキャプテンも、破片に当たり、死亡してしまう。

惑星に降りるまでの手順

惑星に降りるには、まず惑星がどのような状況になっているか調べて、着陸可能なことを確認してから降りよう。また、現在無意味なところでは着陸できないので注意。もしかしたら後で来ることになるかもね!?

惑星探査



⬆まずは目標とする惑星を決めよう。着陸不可能なところは、即座に返事が返ってくるので、一発でわかるぞ。

調査開始



⬆降りられそうな惑星なら、このように惑星の状況を教えてくれる。何か新しい発見があるかもしれない。あちこちさがしてみよう。

着陸！

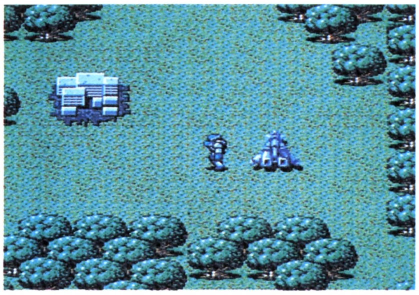


⬆惑星上に降りる時は、着陸コマンドで降りてみよう。地上のマップは広くないので、迷うことはないだろう。

　イラスト／中沢数宣

※画面は開発中のものです。

なぜこんなところに人間がいるんだ……!?



地球からどれだけ離れているかもわからないところだけど、着陸したらなんとボクたちとおんなじ人間がいた！　ということは言葉も通じるし、協力が受けられるかもしれない。で、大統領の話を聞いてみると、この星の人たちは250年ほど前に、やはり同じようにこのあたりに飛ばされた人たちの子孫らしい。まあ話の通じる連中が他にもいるというだけで、だいぶ心強くなったよね。

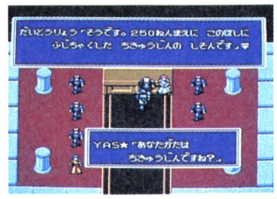
ここにたどり着いてから250年もたっているので、彼らは１つの文明としてほとんど定着しているらしいんだ。だから大学みたいなところもあって、この星のことなどを研究しているとか。何か手がかりが聞けるかもしれないと思って行ってみると、教授が宇宙を移動するのに欠かせない星系図をくれたぞ。これがあればどこにどの星系があるかわかるし、ジャンプの目安にもなるもんね。感謝！

でも、この町では１つ問題が起こっているらしいぞ。町の付近に謎のロボットが出現して、人々をさらっていくということなんだけど、町の人たちはほとんどまるごし。ロボットを倒すすべはないみたいだ。そこで、一宿一飯の恩じゃないけど、ロボットの正体を突き止め、退治してあげることにしたんだ。で、いろいろ調査してみたら、この星の南半球にロボットを製造するドームがあるらしいことがわかったんだ。すぐにでもレッツゴーしたいのはやまやまなんだけど、まずは“ソードフィッシュ”の修理をしなくちゃね。

話によれば、町の北のほうに昔不時着した宇宙船の残骸があって、パーツが残っているかも、とのこと。とりあえずそこに向かって出発することにしよう……。



⬆教授だけあって、さすがにもの知りだぞ。



⬆なんと、昔にも似たような境遇の人たちがいたのか！

惑星へ降りる前の準備も大切だぞ！

外へ出るときは、まず、ハンガーでモジュールチェック。体力や、モジュールの耐久力が低いまま外へ出ていってしまうと、また戻ってこなきゃいけないという、二度手間になってしまう。そんなことのないように、ベストコンディションで出撃するようにしよう。また、何度か出撃して、敵ロボットなどの傾向がある程度つかめたら、モジュールや武器の装備のしかたも考えておくと、戦闘がかなり楽になってくるぞ。



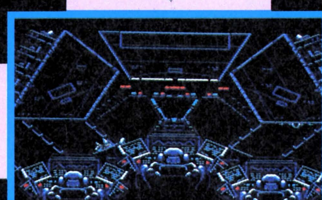
⬆外は何が飛び出すかわからない。用心してかかろう。

“ソードフィッシュ”の内部はこうだ！



⬆出撃しないメンバーはここで待機している。くつろげそうだ。

ブリッジ



⬆移動に関することはすべてここで行う。エンジンを直しておくことを忘れないでね。

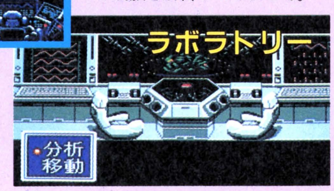


⬆体力の回復ができる。死んでもカンタンに治るぞ。

⬇装備や修理はここでできる。



⬇残骸を解析してくれるぞ。



状況にあったモジュールを選ぼう！

レックス



だいたい平均値で、バランスが取れている。クセがないのが特徴といえば特徴。ただし、格闘だけはちょっと弱めだ。

ウィナー



レックスより、少しだけ装甲が落ちるだけで、ほかは変わらない。ただし、ヒート系が使えるのはこれだけ。

シェリフ



装甲は薄いが、移動力で勝負。ヒット・アンド・アウェイを駆使してスキを与えないようにしよう。インパクト系オンリー。

タイタン



装甲が厚くなっているぶん、動きが遅い。攻撃タイプも多いので、あまり動かず援護射撃にまわるといいだろう。

サウルス



インパクト系の武器しか使えないが、装甲と格闘にかけてはナンバー１。敵の内部に切り込む役をやらせたい。

いよいよ敵が出現。戦闘に入るぞ！

北の残骸には多少距離があるそうだが、とにかく行ってみないことには始まらない。勇んで外に飛び出すと、ものの数分で例のロボットらしきものに遭遇！　倒さないととても通してもらえそうもないので「売られたケンカは買うぜ」とばかりに戦闘へ突入してみた。

まだ距離はあるので、持っていたバルカンを1発お見舞いしてみると、敵はスルスルッとよけて、すぐそばまで近づいてきた。こっちも応戦したいけど、なにせ持っているものが遠距離用の武器なので、近くの敵にはまるで攻撃にならない。そうこうしているうちにどんどんダメージを受けて、逃げ帰るころには装甲がボロボロになってしまった。

しかたがないので、いったん船に戻り、接近戦用のサーベルを装備して出撃してみた。また敵が出てきたけど、今度はさっきと違って妙にメカメカしたやつら。こちらがちょっとビビっているうちに、敵はいきなりレーザーを撃ってきて、接近戦に持ち込む前にダメージを受けてしまった。すかさず前に持っていたバルカンに持ち替えて戦ってたら見事勝利！



➡敵を倒すと、バラバラになる。スカッとする瞬間だ。

敵を見て装備を変更したのが功を奏したみたいね。なるほどとうなりつつ、戦いのコツを覚えたパーティは、敵をジャンジャンけちらしながら宇宙船の残骸までたどり着いた。

中に入ってみるとこりゃまた、とーっても入り組んでいて、まるで迷路。昔の宇宙船ってこんなヘンテコリンな構造をしていたんだね。古い人の考えることはわからないなぁ。

それはさておき、宇宙船の中では興味深いものが見つかるぞ。まず入口付近にある古いビデオ。なにか見ることができるかと思ったら、ソフトが入っていないらしく、反応はナシ。う～ん、なにかありそうなんだけどなぁ。

そして奥に足を踏み入れると、途中に写真が落ちていた。何かメッセージが書いてあるけど、なんの意味があるんだろう……。ナゾだ。

そしてもっとも奥の動力室に、ボクたちがさがしていた“モノポールコイル”があった！



⬅戦闘の前に敵が何ものかをスキャンしてくれるぞ。

戦闘はとても戦略的。頭を使うぞ！

このゲームの最大の特徴は、なんといってもSLGの要素をたっぷり含んだ戦闘シーン。

最近のRPGの戦闘シーンは、どんどん簡略化されていく傾向にあるみたいだけど、このゲームは逆で、戦闘シーンをSLGっぽくすることによって、よりリアルさを出しているんだ。だから、モジュールや装備している武器を考慮にいれて戦わないと、すぐに不利な状態になってしまうぞ。



⬅移動できる範囲は、ごらんのようにカンタンにわかる。



⬅近くの敵は格闘で勝負！武器があればモアベター。



⬅遠くの敵は飛び道具で狙おう。スキルで命中率が変わる。

また、モジュールにはそれぞれに移動力が設定されていて、戦いに大きく影響してくることも忘れてはいけない。移動力の高いモジュールは、チョロチョロ動きまわって敵を妨害するのに使えるし、逆に移動力の低いやつはどっしりかまえて狙い撃ちという作戦が基本だ。こういう戦略は、SLGが好きな人ならたまらないと思うよ。

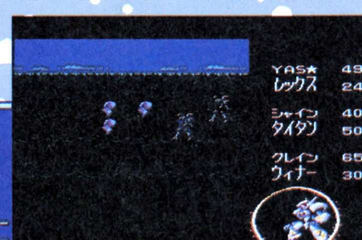
戦闘中の装備変更を活用せよ!!

接近戦用の武器を装備しているのに、遠距離攻撃が得意な敵が出てきてしまったら……。格闘をするために、敵に近づいていくのも1つの手だけど、もう1つ、こちらも遠距離用武器に替えるという手もあるぞ。移動力の低いモジュールでは、敵に近づくまでに時間がかかるので、この方法が有効だぞ。

あと、通常の攻撃のほかに、オプション攻撃とフィールド防御がある。オプション攻撃は、数が限られているけどかなり強力なので、ボスキャラ級の敵と戦うときに有効だ。また、フィールド防御は、通常の防御とは違い、ユニットを使ってバリアをはるといった感じなので、かなり強力な防御力が得られるぞ。



➡フィールドにも、レーザーを防ぐやつや、ミサイルを防ぐやつなど、特性があるのだ。



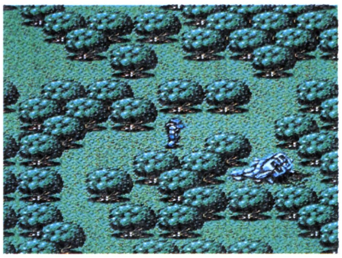
⬅戦闘中に装備を替えるのは常套手段。どんどん活用して、なるべくダメージを少なく倒すことがカンジン。

キャラは成長、そして新たな冒険へ……

目的のものを手に入れたパーティは"ソードフィッシュ"に戻ってきた。"モノポールコイル"以外にもいろいろと戦利品があって、今まで見たこともないようなメカを拾ってきた。さっそく船内にあるラボラトリーに調査を依頼したところ、地球では見られなかった技術が使われているという。うまく利用すればファイヤーの攻撃に対する耐久性が上がるとか。この調子でもっとほかの技術が手に入れば、モジュールがどんどん強くなっていくね。これは発見だぜい。



⬅やったー! 敵を全滅させたぞ! 経験値はどのくらい入るかな?


⬅これは大統領の言っていた、宇宙船の残骸か。例のユニットは本当にあるのだろうか?

それにメンバーの技量もかなりアップしたぞ。メカニックは修理がうまくなったし、ドクターの治療も見上げたもの。もちろん何度も敵に遭遇してきたので、戦いにもだいぶ慣れたしね。

さて、ジャンプユニットが復旧したんだから、宇宙に出てみよう。でも、大統領は「南半球に……」とか言ってたっけなぁ。それじゃ南半球に着陸してみようか。

今までいた星をMICA("ソードフィッシュ"に搭載されているコンピュータ)に調査させてみると、大統領の言葉通り、南半球に外部のものによる建造物があった。ロボットはここで作られているのか!? パーティは南半球に降りていった……。



⬇全貌が明らかになる日も近い。

スキルシステムで、キャラに特徴が出た!

『サイバーナイト』では、キャラクターのパラメータでも一歩進んでいるぞ。全部でキャラクターは6人登場するんだけど、体力、知力、敏捷力以外に、それぞれスキルというパラメータを持っているんだ。

スキルはコンバット(戦闘力)、メカニック(技術力)、メディック(医学力)、サイエンス(科学力)の4種類。みんなコンバット+他のスキルという感じで2種類あわせ持っている。その組み合わせによってクラス(職業)が違ってくるんだ。キャラクター成長の際は、このスキルがアップしていく。クラスの組み合わせも考えておくといいかもね。



➡船に帰ると、スキル別に経験値が配分されるぞ。



⬅クラスによって配分される経験値も変わってくる。

キャラの特性はこんな感じ

キャラクターの職業とスキルの間には密接な関係がある。たとえばソルジャーはメディックとサイエンスの技能を持たず、経験を積んでもこれらのスキルは絶対に成長しない。だからパーティを組む時は、各キャラの得意分野に注意しよう。

主人公


クラスはコマンダー。戦闘を中心に平均的な力を持っている。修理も治療もなんでもできるのだ。

クレイン


クラスはソルジャー。ほかのクラスに比べて戦闘能力は段違い。メカニックスキルも持っている。

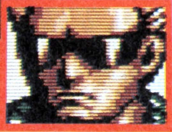
キリ


クラスはソルジャー。鋭い視線は、女戦士の風格がある。クレインと同じく戦闘に長けている。

シャイン


クラスはサイエンティスト。なにか謎にぶつかったときに、推理することができる。

ヴィンド


クラスはメカニック。顔つきからすると、ソルジャーかと思いがちだけど、みかけによらず器用。

ニジーナ


クラスはドクター。未来のナイチンゲールという感じで、治療をバッチリこなしてくれる。

WRITER'S NOTE

去年の終盤からお伝えしている『サイバーナイト』。今月はようやくここまでこぎつけることができた! サンプルロムがきたので、編集部内でも遊び始めている人が数人いるんだけど、なんと6時間以内に中断した人がいない!! 理由を聞いてみると「とにかく早く先が見たくて、とてもやめられない。戦闘モードも、ルールをつかむまでたいへんだけど、慣れると戦闘が楽しみになっちゃう」だって。

(スニッカーズ・YAS)

村々に平和を取り戻せ、桃太郎！

桃太郎活劇



ハドソン／9月21日発売／¥6,500　ACT　4M　B·U

お待たせしました！　エンターテインメントに徹したド派手な演出、どんな人にもエンディングの感激を約束するという親切設計、もちろんギャグ満載！　という『桃太郎活劇』の魅力のすべてをたっぷりと紹介しちゃうぞ！



鬼ヶ島をめざして走れ！



「ウンチ跳び競争」で桃太郎の冒険はスタートする。おじいさんとおばあさんに送られて、おなじみの「旅立ちの村」から物語は始まるのだ。各ステージのボスオニを倒しつつ、7つのステージを駆け抜けて、最終ステージである「鬼ヶ島」をめざせ！　途中で仙人からじゅつを教わったり、お店で武器やどうぐを買ったりして、どんどんパワーアップするのだ！



⬅桃太郎の冒険の世界だ。右上の方に見えるのが「鬼ケ島」だよ。

じゅつやどうぐでパワーアップ

じゅつ　仙人から学ぼう!!

じゅつは、各ステージに1人ずついる仙人と「あっち向いてホイ」などの勝負をして、仙人を負かせば教えてもらえる。



⬅「ひえん仙人」は、ももひえんを教えてくれる。

ももつなみ



⬆つなみ仙人から教わるじゅつは、桃をジグザグに飛ばすのだ。

ぱろぷんて



⬆お供が現れたり、桃太郎が地蔵になってしまったりするんだ。

ももばくはつ



➡桃が分裂して飛び散るこのじゅつは、強力だぞ。

どうぐ　店でも買えるヨ

どうぐは店や途中の道（落ちている）で手に入るのだ。オニギリなどの回復系のどうぐも欠かせないけれど、ひょうがのつぶてなどの攻撃系のどうぐはとても強力。この使いごこちはクセになるぞ。

オナラのもと



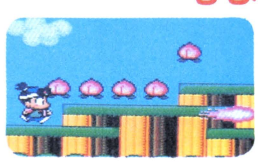
⬅桃太郎が攻撃するたびにオナラを発射するようになる。これで後ろの敵だって撃退できるぞ。

かくれみの



⬅無敵になれる。これさえあれば火吹きオニどころかボスオニだってこわくないもんネ。

ももふれボウズ

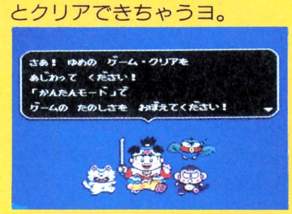


⬅画面上方から5つの桃が降ってきて、桃に当たった敵を一掃してくれる。敵の真上から降らせよう。

みんなに楽しいのだ

①モード選択

『桃活』コンセプトは、「誰でも必ずエンディング」。むずかしい・ふつう・かんたんの3つのモードのうち、かんたんモードを選べば誰でもきっとクリアできちゃうヨ。



⬅かんたんモードはほとんど無限コンティニュー。

②じぞうのうたでセーブ

ステージのあちこちでセーブできる。パスワードも聞けるのだ。



⬆このじぞうのうたがパスワードになっているんだ。

STAGE 1 はなさかの村



アイテムショップ

武器屋



➡かたなを売っている。高いかたなを買えば、弾の飛距離がのびたり、連射可能になったりする。

茶屋



⬅体力を回復するオニギリや、お供を呼ぶこともできるきびだんごが買える。

道具屋



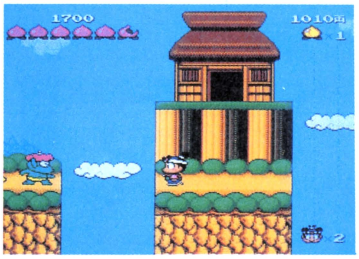
➡花咲じいさんが、ももふれボウズなどのどうぐを売っている。いろいろ買って試してみようね。

旅立ちの村からスタート

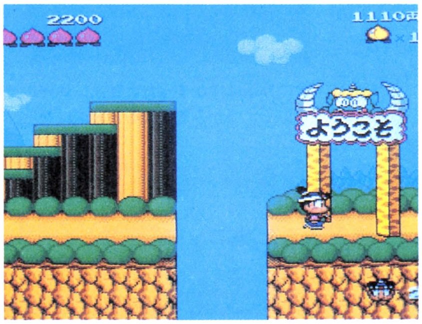


最初の村は「旅立ちの村」。武器屋と道具屋があったり、村人たちがゲームを進める上での基本的なことを教えてくれたりするのだ。最初はお金が少ないだろうから、村の外で鬼をこらしめてお金が貯まったら、また戻ってきて買い物しようね。

谷に落ちないようにネ



⬅仙人はこんな家に住んでいる。この家は「ひえん仙人」の家なのだ。



⬅この派手な「ようこそ」の看板の向こうでは、迫力のボスオニが桃太郎を待つ！

最初のステージだけにラクラクと進めてしまうのだ。ただ1つ気をつけなければならないのは谷底への転落（かんたんモードなら何度落ちても平気だヨ）だけ。また、このステージにだけ村がもう1つある。その「はなさかの村」には斉藤由貴ちゃんが店主をしている茶屋なんかもあって、あのユキのオニギリも買えるのだ。ステージのボスオニを倒した後、ももひえんで村に戻ってくると、村人たちが歓待してくれるヨ。

ひえん仙人～クイズで勝負～



ひえん仙人はクイズの勝負を挑んでくる。問題は昔話に関するものが多いよ。



➡桃太郎シリーズおなじみのかぐやひめが問題に。

⬆5問全部に正解しないとじゅつを授けてもらえない。



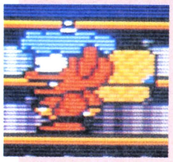
➡ラインダンスを踊るオニなんかも登場する。階段状の道を、ポンポンとテンポよく楽しみながら進んでいこうね。

こんなオニが登場するよ!!

ステージ1に登場するオニたちの一部を紹介しよう。どのオニも、ユニークな個性派ぞろいだぞ。



➡何個も入れ歯を吐き出して攻撃してくるオニ。



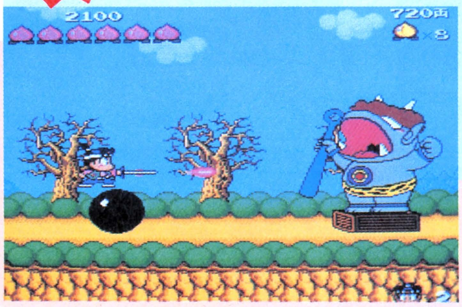
➡倒して背中のお宝を奪っちゃおう。



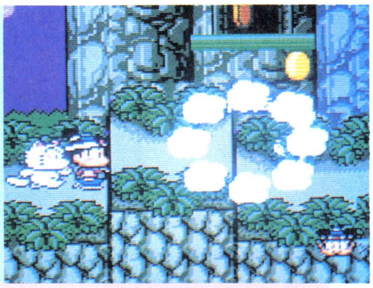
⬅クルクル回って自分で目を回しちゃうオニ。

ボスオニ

「ようこそ」の看板の向こうで待っていたのはコイツだ。お供のイヌをさらった憎いヤツ。

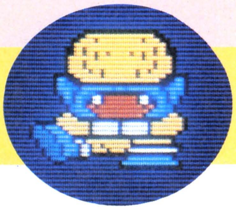


⬅唯一の攻撃方法は、口から吐き出す転がる玉だけ。玉乗りしながら倒せ！



⬆ボスを倒して助け出したお供のイヌは、ダイナマイトで援護射撃するのだ。



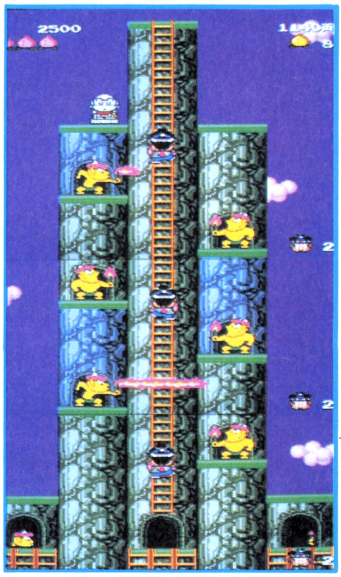




STAGE 2 きんたろうの村

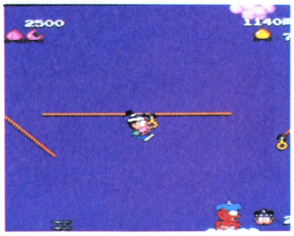


ほら穴にはヒミツがあるゾ



⬆ここは上へ上へとはしごを上ってゆくのだ。オニたちがほら穴からときどき顔を出して、金太郎アメやバクダンを落としてくる。さらに、火吹きオニの火炎攻撃なんかもあって、結構ダメージを受けてしまうかもね。上りきると今度はアスレチックだよ。

ステージ2になるとマップも縦横に広がって手応え十分だ。敵の攻撃をかいくぐってはしごを上ったり、つり革からつり革へ飛びついたりするのだ。ほら穴がたくさん出てくるけれど、中へ入れるほら穴なんかもいくつかあるんだよ。



⬆つり革はつかまったとたんにレールを動く。つかみそこねるとミスになる。

スクープ

これがあのかぐやひめ！



⬅丁か半か2つに1つ。賭けない手はないよネ。

ほら穴のどこかにかぐやひめが隠れていて、しかもあられもない姿で丁半とばくのつぼ振りをしているのだ。勝つとお金が倍に、負けると半分になる。

アイテムショップ

防具屋



➡きんたろうの村で初めてお目見えする防具屋。ダメージを軽くしてくれるどうを売っている。

術屋



⬅わざの桃を回復してくれる「わざのオニギリ」を売っている。2個買うとお得。

宿屋



➡おなじみのすずめのお宿。泊まると、からだの桃とわざの桃が回復する。とってもウレシイね。



⬅ステージ序盤は右へ進む。途中につづらが落ちてるぞ。

ジャンプ仙人〜あっち向いてホイ〜



「あっち向いてホイ」の3回勝負に勝てば、ももジャンプが使えるように。

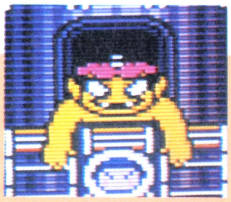


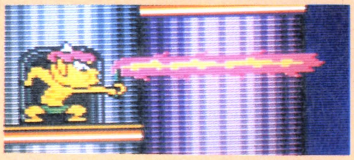
➡十字キーで方向を指定する。第六感がモノを言うぞ。

⬅二度仙人をひっかければ、勝負に勝てるのだ。

桃太郎のゆく手をはばむオニたち

ステージ2になると、ザコオニたちの攻撃もバラエティに富んでくる。お邪魔キャラとして、坂道を転がってくる金太郎アメも登場。





➡2回のフェイントの後で長い火炎を吐いて攻めてくる。タイミングが命だよ。

はねる！



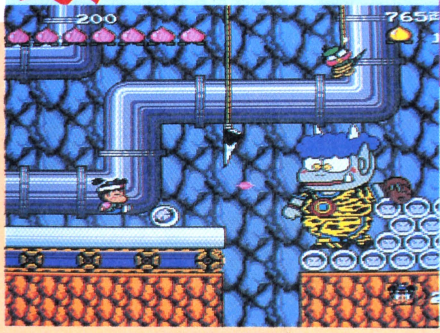
➡ウサギ跳びをしながら画面を横切ってゆくのだ。



⬅ホッピングしながら登場。かなりのジャンプ力を持っている。

ボスオニ

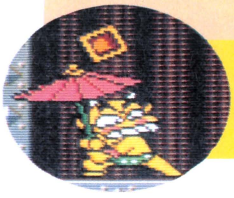
金太郎アメを野球のボールが代わりにして投げつけてくる。キジがあんなところに……。





⬆助け出したキジを呼び出すと、空が飛べちゃうのだ。

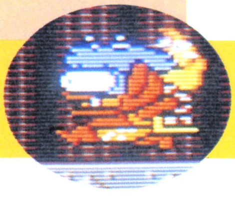
⬅ぶら下げられた包丁が上下して、桃太郎の動きを邪魔するぞ。





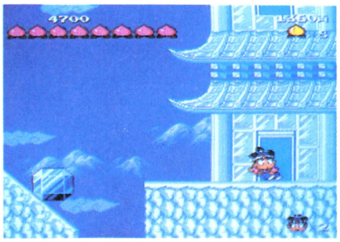






STAGE 3 ねたろうの村(むら)





⬆この大(おお)きな館(やかた)の扉(とびら)に入(はい)ると、しかけでいっぱいの氷(こおり)の塔(とう)のステージに突入(とつにゅう)だ。

かんじきをはけばすべらないぞ

ステージ3は氷(こおり)のステージ。ねたろうの村(むら)の道具屋(どうぐや)でも、ひょうがのつぶてやかんじきなどの、氷(こおり)の国(くに)ならではのどうぐを売(う)っている。氷(こおり)の上(うえ)では桃太郎(ももたろう)はツルツル滑(すべ)ってしまうけれど、かんじきをはけば普通(ふつう)に歩(ある)けるのだ。滑(すべ)って谷底(たにぞこ)へ転落(てんらく)したりしないようにね。

ステージ後半(こうはん)の氷(こおり)の塔(とう)の中(なか)はトラップでいっぱい。かんじきをしっかりはいて、ひたすら上(のぼ)り続(つづ)けるのだ。

コロコロ仙人(せんにん)～クイズで勝負(しょうぶ)～

またまたクイズ。ももコロコロは便利(べんり)なじゅつだからがんばろうネ。

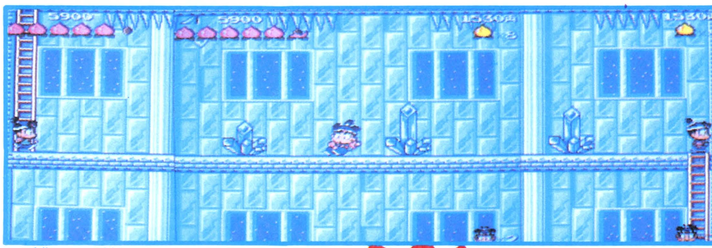




➡ひえん仙人(せんにん)の問(もん)題(だい)より少(すこ)しだけ難(むずか)しいかもネ。

⬆この方(かた)が、かわいい名前(なまえ)のコロコロ仙人(せんにん)。



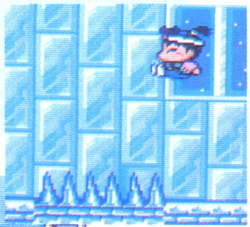


⬆仙人(せんにん)の家(いえ)へ行(い)くためには、いくつもの谷(たに)を飛(と)び越(こ)えないとね。

⬅氷(こおり)の塔(とう)の内部(ないぶ)だ。天井(てんじょう)からも床(ゆか)からもトゲトゲがいっぱい！

しかけがいっぱい

氷(こおり)の塔(とう)の中(なか)は、オニと戦(たたか)うというよりもトラップと戦(たたか)うという感(かん)じ。桃太郎(ももたろう)の目(め)の前(まえ)に氷(こおり)の壁(かべ)が突然出現(とつぜんしゅつげん)したりするのだ。





⬆少(すこ)しでも触(ふ)れると回転(かいてん)してキバをむく氷(こおり)の床(ゆか)だ。

⬅天井(てんじょう)から巨大(きょだい)つららが！ その衝(しょう)撃(げき)で床(ゆか)に穴(あな)があいちゃうのだ。

氷(こおり)の国(くに)のオニたち

氷(こおり)のステージにとってもお似合(にあ)いのオニばかり登場(とうじょう)。コサックダンスを踊(おど)るオニなんかもいるぞ。



⬆団体(だんたい)で出現(しゅつげん)してきれいに放物線(ほうぶつせん)を描(えが)くカワユイオニ。



⬅言(い)わずと知(し)れた雪女(ゆきおんな)。空中(くうちゅう)にフワフワ浮(う)かびながら攻撃(こうげき)してくるぞ。



➡気持(きも)ちよさそうに、あっという間(ま)に氷(こおり)の上(うえ)を滑(すべ)ってゆくオニだ。

ボスオニ

ぽっかりあいたおなかの中(なか)からゾロゾロとミニダルマを吐(は)き出(だ)す。左右(さゆう)に飛(と)びはねるぞ。





⬆ご覧(らん)の通(とお)りのユキダルマ。足(あし)もないのによく動(うご)くのだ。

⬅助(たす)け出(だ)したサルは、桃太郎(ももたろう)のサルまねが得意(とくい)なんだヨ。

どこかにあるよ かくれボーナスステージ



あるステージのどこかに、楽(たの)しくてお得(とく)なボーナスステージが隠(かく)されているぞ！ うんち跳(と)び競(きょう)争(そう)のステージもあるよ。

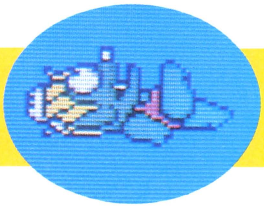


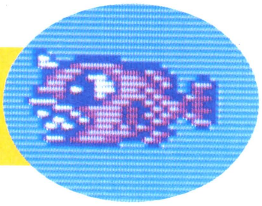


⬆くす玉(だま)割(わ)りのステージ。くす玉(だま)をジャンプ斬(ぎ)りで割(わ)ってお宝(たから)を手(て)に入(い)れよう。

⬅福(ふく)の神(かみ)に触(ふ)れると＋10両(りょう)。貧乏神(びんぼうがみ)に触(ふ)れると－10両(りょう)。なんと1upのチャンスもあるのだ！







WRITER'S NOTE

コンセプト通(どお)り、みんなに楽(たの)しいゲームであること受(う)け合(あ)い！ おもしろオニたちの名前(なまえ)は、キミ自身(じしん)の手(て)で確(たし)かめられる日(ひ)がきっと来(く)るぞ。　（まゆりん）

壮大なドラマ、ついに登場！

ヴァリスIII

日本テレネット／8月下旬発売／予価¥6,780 ACT



1作ごとに充実感を増すこのシリーズ。3人のヒロインによるバリエーション豊かな展開、美しいビジュアルと磨き抜かれたコンセプト。今回も、一番搾りの最新画面を添えて紹介しよう。

「ヴァリス」の謎のすべてが明らかになる！

「ヴァリスの剣伝説」からすべてが始まった！

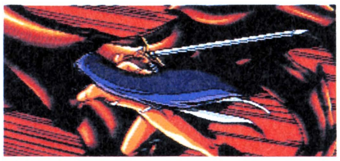
魔界・人間界・夢幻界がまだ争いを続けていた頃、神は1人の巨人を三界に落とした。三界を破壊し始めた巨人を倒すべく、三界の王たちは争いをやめ、一致協力して巨人を倒すことに合意。そして2人の勇者を巨人に向かわせた。

見事巨人を倒した勇者たちが持っていた伝説の剣、それこそがヴァリスの剣とレーザスの剣だった。これら一対の剣は、やがて時空を越え、ヴァリスの剣は優子のもとに、そしてレーザスの剣は魔界のグラメス王の手に渡ったのだが…。



⬆神が三界の争いをやめさせようと派遣した巨人。三界のすべてを破壊しつくさんばかりの力を有していた。





⬇強大な破壊力を持つ巨人も、伝説の剣の前に砕け散った。⬅巨人に立ち向かう2人の勇者は伝説の剣を手にしていた。

オープニング 『ヴァリスI』『II』そして『III』の物語へと突入！

I



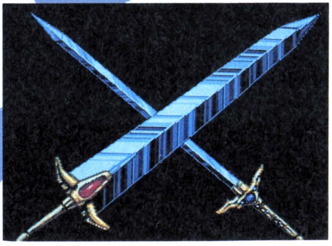
➡麗子を倒さざるを得なかった優子。

II



➡ヴァリアの遺言によって、優子の出生の秘密が……。

III



➡『III』では、ヴァリスの剣の起源が明らかとなる。対の剣であるヴァリスの剣とレーザスの剣の対決の日は!?

『III』のオープニングでは、『I』『II』を振り返ることができる。懐かしの回想シーンが挿入されているのだ。『I』でのログレスや麗子との対決、『II』で明らかにされた優子とヴァルナの関係、そしてメガスとの戦い。これらのヴァリスの世界も、なんと『III』まで進んできたのだ。

そして始まった『III』は、亜空間が魔界に近づくという危機から物語が展開してゆく。はたしてなにがおこるのか…。魔界の侵攻を阻もうとする優子を待つ運命は!?

ヴァリスの剣の秘める真の力とは… 対の剣

ヴァリスの剣はその強大な力によってさまざまな強敵を打ち倒してきた。ところが、その真の力は未だ解放されていないという。ヴァリスの剣に秘められた真の力とはどのような力なのか。そして、その真の力を解放しなければ倒せないほどの強大な敵の力とは。キミは真の力を見る!!



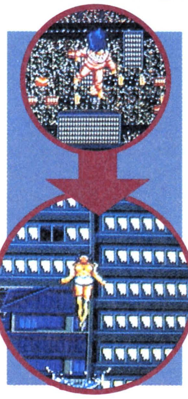
⬆レーザスの剣を持つ、ラフィン一族の長であるグラメス。

 イラスト／薄葉士郎

ACT3までの最新画面を一挙に公開だ！

ACT.1 チャムを追って

ヴァリスの剣を手に▶ 人間界に突然現れた魔界の鬼族の娘チャム。なぜか逃げ出すチャムを、パジャマ姿のままで必死に追う優子。そんなシーンでACT１は始まる。屋根の上を走るチャムが落とした物、それはヴァリスの剣だった。剣を拾い上げげた優子は突然戦闘スーツ姿に。と、ふいにチャムが何者かにさらわれてしまった。優子はチャムを救うべく、魔物を倒しつつ突き進むのだった……。





⬆チャムをさらった魔物のもとへ向かう優子を敵が襲う。

⬅ビルからパジャマ姿のまま飛び降りた優子が、ヴァリスの剣を手にすると戦闘服に変身するのだ。



⬆チャムを連れ去ったボスを倒すとキャラ選択ができるぞ。

ACT.2 ヴェカンティへ

ヴァルナを助け出せ▶ 助け出したチャムから、夢幻界がグラメスによって狙われていることを聞いた優子は、チャムと共にヴァルナ救出へと急ぐ。出会った人からヴァルナが幽閉されている塔のことを聞き、その塔へ向かう。滝を登り、森を抜けると沼の岸辺にたどり着く。ヴァルナが閉じ込められているという塔へは、１人乗りの船に乗るしかない。つまり、優子とチャムのどちらかのキャラを選ばねばならない。しばらくはキャラ選択ができないのだ。さあ塔のヴァルナのもとへ。



⬆沼を渡る船の不気味な船頭さんは何者なのだろうか？



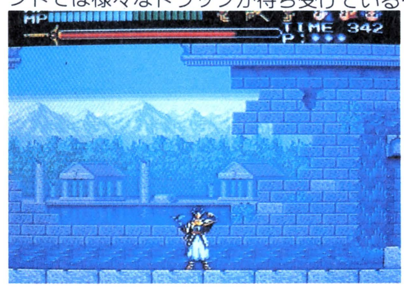
⬅沼を渡って到着した島にある塔。上へ上へと登って行くのだ。

⬇クリスタルに閉じ込められているヴァルナを発見！



ACT.3 サザーランド

ニゼッティのもとへ▶ ヴァルナを助け出し、ついに３人のヒロインがそろった。ところが、ヴァルナは、今のヴァリスの剣の力ではグラメス王を倒すことはできないと言う。それを聞いた優子たち３人はサザーランドへ向かう。そこには、ヴァリスの剣の真の力を解放することのできるただ１人の老人、ニゼッティが住んでいるのだ。サザーランドでは様々なトラップが待ち受けているぞ。



⬅水が流れていて、流れの方向に速く歩け。逆らうと遅くなってしまう。

３人のヒロインの多彩な攻撃

３種の特殊攻撃

『Ⅲ』の特色は、何といっても３人のヒロインによるマルチキャラクター制。しかもそれぞれのキャラについて３種類（火・氷・雷）の特殊攻撃が用意されているというからスゴイ。特殊攻撃用アイテムを取ることによって攻撃可能となるのだ。下の一覧表のうち、その主なものを右に紹介しよう。どれも迫力満点だぞ。

	火	氷	雷
優子	フレイムダガー	アイスカッター	サンダーソード
ヴァルナ	ヒートスピナー	デスキューブ	サンダーストーム
チャム	ファイアードラゴン	アイスアロー	ライトニングボルト



WRITER'S NOTE

『Ⅲ』は、ストーリーや世界観などのコンセプトがしっかりしている。そこでその注目のストーリー中心に紹介したけれど、いかに深みのあるゲームかよくわかってもらえたかな⁉特殊攻撃の多彩さ、ステージ数の多さ（なんと前作の２倍以上）、さらにゲーム中の会話なども加わって、『ヴァリス』シリーズの３作目にふさわしいゲームに仕上がっている。そのエンディングを見てくれれば、「なるほどヴァリス」と必ず納得してくれること確実だ!!　（まゆりん）

構想1年 連載開始

ハドソン第1線開発者が伝授するゲームデザイナー養成講座

ゲームデザイナー 虎の穴

LECTURED BY 植山幹郎

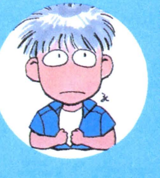
(株)ハドソン技術本部　第3開発課　ゲームディレクター

ILLUSTRATED BY 冨士　宏

第1限目 概論

-自己紹介を兼ねたごあいさつ-





本名：冨士弘。1959年9月5日生まれ。大学卒業後、(株)ナムコに入社。デザイン課に所属し、数多くのデザインにたずさわる。有名な受付ロボット「説明小町」も氏のデザイン。手がけたゲームの代表作は「ワルキューレ」シリーズ、「トイポップ」など。現在は同社を退社し、イラストレーター兼まんが家として意欲的な創作活動にはげむ毎日。ナムコ広報誌「NG」に「迷廊館のチャナ」を連載中。

読者のみなさんはじめまして。突然登場しました私は、株式会社ハドソンの植山です。

近頃、ゲームデザイナーという言葉をよく耳にしたり、目にするようになりました。もうゲーム業界だけで使われる言葉ではなくなったようです。最近、さまざまな雑誌に「ゲームデザイナー入門講座」なる記事が連載されていたり、ゲーム業界以外の分野の方々の活躍もあって、若い人たちには赤マル急上昇中の職業になっているようです。今から10年くらい前から、プログラマーという職業もじょじょに知れ渡り、今ではごく普通の職業になったのと似ているような気がする今日この頃です。しかし、プログラマーはコンピューターを制御するプログラムを書くという点で、それなりに仕事ぶりが理解できると思いますが、ゲームデザイナーとなるとイマイチよくわからないのではないかと思います。

私の会社にもゲームデザイナーを目指すユーザーの方々からゲームの企画（のようなもの）を書いた手紙が、よく来ています。割合からいうとRPGが多いのですが、それらのほとんどはゲームのストーリーが書いてあり、敵のモンスターの絵が何種類かあって、ヒットポイントとかのパラメーターが書いてあるだけです。どんなに細かくこれらを一生懸命書いてくれても、小手先だけではゲームはできません。※1 少々厳しい言い方をしますが、もっと基本的なところから学ばなければならないことがあります。ゲーム作りも難しい仕事ですが、ゲームデザイナーという職業はとても大変な仕事です。

現在、ゲームデザイナーを専業でやっておられる方は少数で、他の多くの方々は兼業でやっておられます。例えばそれはプログラマーであったり、グラフィックデザイナーであったり、コンピューターとは無縁の業界で文章を書くのが本業の方であったり、さまざまです。しかし、これからはこの比率が逆転して専業のゲームデザイナーが増えてくるでしょう。ゲームデザイナーを目指すみなさんは、気合を入れて取り組んでください。

自分はコンピューターのことがわからないからプログラマーにはなれそうもない。絵のセンスもないからグラフィックデザイナーにもなれそうにもない。だけどゲームが好きで星の数ほどゲームを知っているし、やりこんでいるからゲームのことはわかっている。だから、ゲーム業界で仕事をするんだったらゲームデザイナーになるんだ……。なんて、そんな簡単に考えている人はいないとは思いますが、では、どんな人がゲームデザイナーになれるのでしょうか。あるいは、どう努力すればゲームデザイナーになれるのでしょうか。

そこで、私が微力ながら、これから何回かに分けて独断と偏見でみなさんに、ゲームデザイナー養成のお手伝いをさせていただきます。

と書いたところで、読者のみなさんにとって私は、ハドソンの得体の知れないオジさんでしかないことに気づいた。このままでは、私は単なる変なオジさんになってしまう（そうかもしれないが……）。そうだ、自己紹介をしておこう。

私は、ハドソンでゲームディレクターと言う耳慣れない仕事をしています。どんな仕事かというと、同時に何作かのROMのゲーム・ソフト（ファミコンも含む）※2 を担当し、それらソフトの開発期間の工程管理や難易度調整の決定や品質管理などをしています。

現在、1本のゲームソフトを開発する場合、プログラマー、グラフィックデザイナー、ゲームデザイナー、そしてサウンド担当者といった数名のスタッフによりプロジェクトチームを編成して制作しています。私は彼らの仕事を円滑に進めるために必要なものを用意したり、

※1　(マル勝)PCで最近さかんに行われている「ゲームアイデア募集」等と、ここでいうゲーム作りとは本質的に違うものです。川田くんの「『SSS』公募」、みなさんよろしく！

※2　もちろんゲームボーイも含む。



そのソフトの難易度が適当であるかを判断したり、バグが本当にないのかを最後の最後まで確認するのが仕事です。ですから、私が承認することによってそのゲームソフトはマスター・アップとなって工場に送られます。

このマスター・アップを前にした数週間は、最終調整やらデバッグやらで、猫の手でも犬の手でも何でも借りたいくらいの大忙しです。とくに発売日が決定されているゲームは、下手をすると地獄のような日々を送ることになります。

先日も『スーパースターソルジャー』のマスター上げで、そりゃあもう大騒ぎでした。これは今年のハドソン公認のキャラバン用ソフトで、すでに発売日が決定されている納期厳守最優先ソフトです。納期1か月前になっても未調整部分が多く、作業進行も若干遅れ気味で、関係スタッフの不安はつのる一方でした。そこで私は、関係スタッフ全員に「缶詰の刑、2週間」を言い渡し、最後の追い込みに入りました。この刑とは、何があっても私が指示したことは、指定された日までに終了させるという恐ろしいものです。私が毎日変更箇所やバグをピック・アップして指示し、翌日の午前9時にプログラムをもらうという日が2週間続きました。そのうち私が彼らに午後8時頃帰って寝るように言ったのは2回きりで、連日連夜徹夜続きの毎日でした。

今回ゲームデザインを初めて担当した川田くんをはじめスタッフ全員が頑張ってくれたので、無事完成となりました。もし納期に間に合わなくなると発売日は遅れるし、工場のラインを止めてしまうしで、天下の一大事になってしまうところでした。マスター・アップした時の彼らの状態といったら悲惨なもので、顔はやつれて青白く、目は真っ赤、そのうえ目の周りはくぼんでクマができ、生きる屍と化しておりました（関係スタッフのみなさん、本当にご苦労さまでした）。

今はこのような仕事をしておりますが、私はもともとプログラマーです。10年ぐらい前からパソコンのゲームソフトを作っていました。スタート当時は、現在のようなプロジェクトチームではなくすべて1人の人間の手によってゲームソフトは作られていました。ゲームの企画を考えてまとめ上げ、プログラムを書き、音入れ音作りも全部1人でやっていました。私もその1人で、当時は今ほどゲーム性やクオリティも高くなく、使えるメモリーの容量も多くなかったので、1つのアイデアを引っ張っていっても十分にものになった時代だったのです。

しかし、4～5年前ぐらいから事情が変わり、家庭用ゲーム機の普及によってゲームのクオリティが上がり、アーケードゲームと変わらないようなゲームが家庭用で作れるようになってきました。とうてい1人の人間では、完結できなくなってきました。そこで、今行われているような、分業によるゲーム作りが主流になり、各分野の専門家が集まってプロジェクトチームを作るようになりました。

私もPCエンジンが世に出る頃からプロジェクトチームの一員となって、プログラマーは当然のことながら、ゲームの企画をしたり、グラフィックデザイナーの真似ごとをしたりして、『功夫』※3を作り、その後『R-TYPE I・II』※4の移植、シミュレーションゲーム『ネクタリス』の制作をしました。

ちなみに、これまで手がけたソフトは『ダンジョンエクスプローラー』、『ガンヘッド』、『PC原人』、『青いブリンク』、『マニアックプロレス』、『スーパースターソルジャー』と、その他にこれから発売される3本のゲームです。

それでは次回から本腰を入れて書き始めますので、応援のほどよろしくお願いします。

※3　TV-CMに出演してしまったことまでは、さすがに知らない人は多い。

※4　アーケード版にあったバグまで完全移植してしまった話は有名。そのうちあらためて……。

勝PCエンジン

Soft Hit Chart

ソフトヒットチャート

5月31日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げベスト10

1 マニアックプロレス

前回	—↑
ハドソン	
SPG 4M B.U	
6,500円	
5月25日発売	
874点	



まじめなプロレスゲームというところがうけたのだろうか。

2 フォーメーションサッカー

前回	2
ヒューマン	
SPG 2M	
5,500円	
4月27日発売	
723点	



コンピュータのキーパーはちょっと強すぎる気がするよね。

3 SUPER桃太郎電鉄

前回	6↑
ハドソン	
SLG 3M B.U	
5,800円	
'89年9月発売	
464点	



またもや浮上してきた超ロングセラー。世界編も出ないかな。

4 バルンバ

前回	8↑
ナムコ	
STG 4M	
6,800円	
4月27日発売	
410点	



パッドのすべてのボタンを使いこなせないとクリアはできない。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル形態	価格	発売日
6↓	3	297	ネクロスの要塞	アスク講談社	RPG 4M B.U	6,800円	4月20日
7↑	—	255	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	SPG 3M	6,300円	'89年6月
8↓	5	187	熱血高校ドッジボール部	ナグザット	SPG 2M	5,800円	3月30日
9	9	123	スーパー大戦略	マイクロキャビン	SLG CD	6,500円	4月27日
10↑	—	87	ドラエもん迷宮大作戦	ハドソン	ACT 2M B.U	4,700円	'89年10月

前人気ベスト10

順位	前回	点得	ソフト名	メーカー名	ジャンル形態
1	1	549	ワルキューレの伝説	ナムコ	ACT 4M
2	2	403	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	RPG 4M B.U
3	6↑	312	ワンダーズフロムイース	ハドソン	RPG CD
4	10↑	287	天外魔境II	ハドソン	RPG CD
5	3↓	269	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG CD

順位	前回	点得	ソフト名	メーカー名	ジャンル形態
6	5	213	アフターバーナーII	NECアベニュー	STG 4M
7	—↑	200	ヴァリスIII	日本テレネット	ACT CD
8	9	165	大魔界村	NECアベニュー	ACT 8M SG
9	8	157	パワーリーグIII	ハドソン	SPG 4M B.U
10	—↑	150	三國志 群雄割拠	ナグザット	SLG CD

10位三國志群雄割拠



⬆登場する武将がなんと500人という戦国シミュレーション。

今月は新作発売の本数が極端に少ない、いわゆる谷間の時期となった。このような時にはじっくりとチャートをながめながら貯金だね。

源平討魔伝

5

前回	7 ⬆
ナムコ	
ACT 4M	
6,800円	
3月16日発売	
389点	



難易度が高すぎるようだけど、だからこそまた燃えてしまう。

アーケードベスト10

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	戦場の狼 II	カプコン	ACT	87
2 ⬆	—	パロディウスだ!	コナミ	STG	64
3 ⬆	7	ファイナルファイト	カプコン	ACT	61
4 ⬆	8	ファイナルラップ	ナムコ	SPG	54
5 ⬆	—	G-LOC	セガ	STG	39
6	6	コラムス	セガ	PZG	38
7 ⬇	3	ビーストバスターズ	SNK	ACT	34
8 ⬆	—	カダッシュ	タイトー	ACT RPG	23
9 ⬆	—	ハテナ?の大冒険	カプコン	ETC	17
10	10	テトリス	セガ	PZG	15

●協力　ナムコ広報センター　タイトーマーケティング部

2位　パロディウスだ!

『グラディウス』や『ツインビー』といったヒット作をパロディにした傑作ゲーム『パロディウス』のパワーアップ版。笑ってしまって攻撃する手も思わずゆるむのだ。



⬆ちょっぴりお色気のショーダンサー。2 STAGEに登場する。

5位　G-LOC

従来の体感3Dシューティングのワクを大きく越えたのがこの『G-LOC』だ。レスポンス最高のきょう体に、良好な視界。ぜひプレイして異次元を体験してほしい。



⬆うーん、リアルだ。思わずのめり込んでしまう最高の操作感。

少ない新作の中で健闘したのが、異色プロレスシミュレーションの『マニアックプロレス』だ。やや強引なストーリー展開とシミュレーション要素がうまくまとまって、いままでにない独特の雰囲気を持つゲームとなっている。アクションの苦手なひとにも受けたようだ。

2位には先月に引き続き好調な売り上げの『フォーメーションサッカー』が入った。いつもながらの丁寧なつくりがヒューマンブランドのカラーになってきたね。

新作の前人気は、前回も1位の『ワルキューレ』がポコッと飛び出しているほかは票がちらばっている。いろんなジャンルの大作が目白押しのうれしい状況だけど、迷ってしまうってとこかな。

USAベスト10

順位	前回	ソフト名	ジャンル
1 ⬆	3	ガンヘッド BLAZING LAZERS	STG
2	1	ダンジョンエクスプローラー DUNGEON EXPLORER	RPG
3	2	ビジランテ VIGILANTE	ACT
4	4	魔境伝説 LEGENDARY AXE	ACT
5	5	R-TYPE I+II R-TYPE	STG
6	6	エイリアンクラッシュ ALIEN CRUSH	ACT
7 ⬆	10	ファイナルラップツイン FINAL LAP TWIN	SPG
8 ⬆	—	ギャラガ'88 GALAGA'90	STG
9	9	ビクトリーラン VICTORY RUN	SPG
10 ⬇	7	パワーリーグ WORLD CLASS BASEBALL	SPG

●協力　米国Turbo Play誌

アメリカ版『イースI・II』を初公開!!

アメリカでもTURBO GRAFX普及の鍵を握るのはCD-ROMであるのはまちがいないけど、強力タイトル『イース』が出ることである程度の答が出そうな気がする。アクションRPGはアメリカ人向きだし、あのアニメーションは驚きに値すると思うのだ。



⬅しゃべりももちろん英語。勉強になるかな?

●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜、)ペリカン(大阪)高知大丸(高知)おもちゃのデンマーク(愛知)

FAR EAST OF

天外



最新情報ドーンと4連発!! 大公開だ!!

その1 陸、海、空、移動手段は、なんと20種類以上!!

ここに並んだ8枚のイラストは、『天外Ⅱ』に登場する乗り物の一部。いずれも、これまでのRPGの常識を破るミョ〜な乗り物ばかりなんだけど、これで驚いいちゃあいけない！

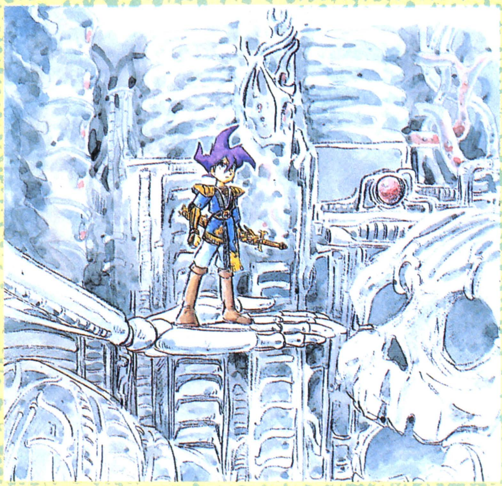
演出の岩崎啓眞氏によれば、ゲーム全編では、なんと20種類以上の乗り物が登場するうえ、そのどれもが今回発表されたモノを上回る、トンでもないモノばかりだというのだ！これは期待するっきゃないぜ!!

三連筏で急流下り

⬇切り立った絶壁に挟まれた急流を下る三連筏。3艘の筏をつなげたものなので普通の筏よりは、安定性がいいらしいけれど、卍丸たちの表情を見る限りでは、かなり危ないみたい。ちなみにこの三連筏は、なんの動力もついていないただの筏なので川をさかのぼることはできないのだ。



鬼骨城内、骨のエレベーター



⬅前号イラストでも紹介した、根の国暗黒軍団第一の城・鬼骨城に設置されたカラクリ。見た目の不気味さもさることながら、ダンジョンの複雑さにも拍車をかけてくれそうである。

佐渡のタライ舟



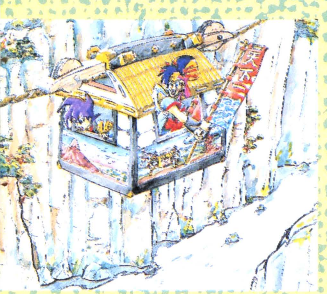
⬅佐渡ヶ島の名物。しかし元々は海女さんが使うもの、イラストを見る限りでは、とても海を渡れそうにはない。極楽太郎が乗っただけで、今にも沈んでしまいそう。

EDEN

魔境Ⅱ 卍MARU

1か月のごぶさた！　毎月『天外魔境Ⅱ』の最新情報をお届けしているこのコーナーも、はや4回め。今月はついに「電光石火」のページから独立したぞ!!　しかも情報量も倍増して、ますますパワーアップなのだ！

野猿のロープウェイ



◀橋も架けられないような断崖の間を渡るための乗り物。ロープウェイとはいうものの、こいつの動力は人力なのだ。ロープを引っ張らないと進んでくれないので、けっこう体力が必要かも。

火を噴く鋼鉄海賊船



◀強力な大砲を装備した、鋼鉄の船。もちろん、乗り込んでいるときには、コマンド操作によって、大砲を撃つことができるので、心強い味方になってくれるだろう。

謎の神器 岩舟



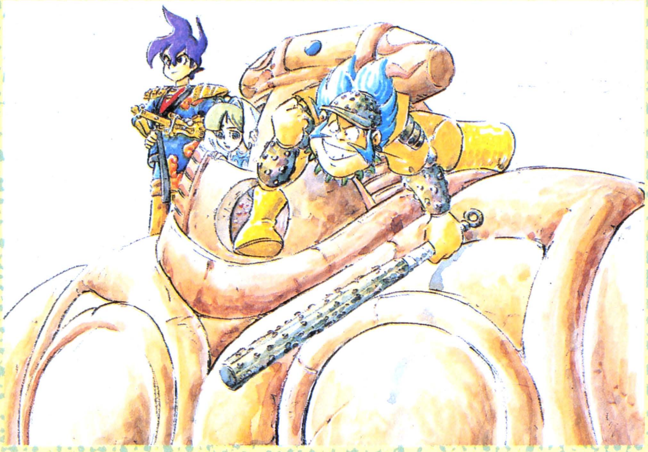
◀奈良付近で登場するらしい謎の乗り物。どのような使い方をするのかも、よくわかっていない。どうやら古代のカラクリによって、不思議な動き方をするようなのだが・・？

奇岩アマノジャク



◀今回紹介する中では唯一の、敵専用の乗り物。単に鬼の顔の形をした岩にしか見えないが、なぜか飛行能力がある。上に乗っているのは、黄泉配下の坊主。

復活!! 土偶ロボ



◀前作『天外魔境』にも登場した、火を噴く巨大ロボット。前作では、戦闘中に「つかう」コマンドで操作するだけだったが、今回は乗り込んだままで動き回ることができる。もちろん、マップ上のグラフィックも土偶ロボになるぞ！

6月号で募集した「忍術アイデア募集」の審査結果を発表します!!

コングラッチュレイショ〜ン!!　というわけで、「忍術アイデア募集」審査結果の発表である。しかし、残念ながら今回の入選者はわずかに3名。『天外Ⅱ』制作スタッフの選考基準は、なかなか厳しいのだ。

今回の選考の基準となった点は、
・読みやすいか？　・世界観に合っているか？　・効果が新しいか？
などであった。今後のアイデア公募の参考にしてくれたまえ。

優勝者

三重県 丹羽智彦くん

術名「卍卍」（効果は不採用）

評）全応募作の中でも、群を抜いて強そうな術名であった。「卍」の文字を織り込み、しかもそれを2つ重ねるという乱暴な術名を考えた点を評価した。他にも、「卍砲」「紅卍」「風卍」など同工の作品もあったが「卍 卍」のインパクトにはかなわなかった。

準優勝

京都府 中川 優くん

術の効力の持続ターンをのばす術

兵庫県 船瀬 武くん

自分のいるダンジョン内の宝箱の数がわかる術

評）両者共に術名の方は不採用だったが、攻撃系ばかりの応募作の中、今までにない効果の補助系の術を考えた点を評価したい。

審査員から

全体の印象として、攻撃系の術が多く、回復系・補助系の術が少なかった。

同じことを考えた人が多いほど、入選の確率は減ることになる、ということは覚えておいてほしい。

その2 これがいたれりつくせりのコマンド体系だ!!

制作発表時のコメントで「キャラクターを立てるためなら平気で変える!」とスタッフが公言した『天外Ⅱ』のコマンド体系がついに発表されたぞ。従来のRPGとは、ひと味もふた味も違ったシステムを初公開だ!!

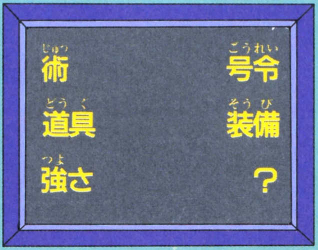
通常コマンド

おもにメインマップ上やダンジョン内で使用される。前作の「はなす」「しらべる」「もーど」などのコマンドは、ウインドウなしのボタン操作で使用できるようになり、AI設定用の新コマンドとして「号令」が加わっている。



⬆前作『天外魔境』の通常コマンド画面。「こがま」コマンドは、なかなか便利だった。

Ⅰボタン―メニュー



「術」を使うコマンド、その術の効果と使った結果のMPも表示される。

道具を「使う」だけではなく「投げる」「食べる」などもできる。

個人別データとパーティのデータ一覧とを見ることができる。

パーティ全体の作戦と、各メンバーへの指令を決定するコマンド。

いわゆる「装備」。今回も、アイテムの数は多いので頻繁にお世話になる。

状況によって、変化する。例えば海賊船に乗っていれば、「大砲」になる。

Ⅱボタン―話す、調べる

話したい相手や、調べたい物の方を向いてⅠボタンを押せば、自動的に会話をしたり、調べたりしてくれるのだ。

RUNボタン速度変更

マップ上を歩いて移動する際の速度を、変えることができる。「速い」「遅い」の2段階があるので、状況に応じて使い分けよう。

SELECTボタン―etc.

セレクトボタンはお助けボタン。なかなか便利な、3つのコマンドが使えるのだ。

・地図：現在いる国の地図が画面に表示される。

・大辞典：アイテムの解説をグラフィック付きで見ることができる。

・もーど：メッセージスピードおよび、歩き方の変更。

お店では

・アイテムのまとめ買いが可能。

・武器を買う前に「試し斬り」ができる。

・アイテムを買う前に解説してくれる。

・買った場合の残金を表示してくれる。

※コマンドの並びなどは、一部変更になる場合があります。



その3 なんとパーティーに犬が参加する!!

まずは左のイラストを見てほしい。もうおなじみのメインキャラ、卍丸・絹・極楽太郎・カブキ団十郎の4人の中心に、狛犬のような生き物がデンと陣取っている。

こいつが新登場のノンプレイヤーキャラ。幼い頃から絹といっしょに育った犬で、絹の行くところに常に影のようによりそっているのだ。しかも、その強さはハンパじゃない! 争いを嫌って強大すぎる自らの力を、自らの呪いで封印してしまった絹を守って、獅子奮迅の大活躍をしてくれるぞ。

ところで、この犬には実はまだ名前がない。そこで、読者のみんなに、この犬の名前を考えてほしいのだ。つまりこれが、今月のアイデア募集ってわけ。

名前ということなので、今回は特に制限はなし。ムチャクチャに長い名前や、トンでもなく難しい漢字を使ったりしない限りはOK。オリジナリティに富んだユニークな名前をつけてやってくれ。

あて先は、次のページ。発表は10月号の予定。

戦闘コマンド

RPGのメインともいえる、戦闘シーンでのコマンド。前作の「まもる」が「そなえ」に代わり、さらに「あんばい」という新コマンドが加わった。

さらに、戦闘開始前にＡＩオート戦闘にするかマニュアル戦闘にするかが選択でき、状況にあわせて、幅広い戦闘が楽しめるようになっているぞ。



⬆『天外魔境』では、6つしかなかった戦闘コマンドが、『天外Ⅱ』では8つに増えている。

戦う	道具
術	あんばい
そなえ	とくい技
逃げる	？

戦う：装備した武器で攻撃する。ちなみに絹にはこのコマンドがない。

術：通常コマンドの場合と同じく、使う前に効果と残りMPがわかる。

そなえ：防御(する)・(攻撃を)避ける・(味方を)かばうの3つの行動ができる。

逃げる：全員が、いっせいに逃げるか、各人がそれぞれ逃げるかを選択。

道具：通常コマンドと同様、「使う」以外に「投げる」「食べる」などがある。

あんばい：現在のキャラの状態(敵の術にかかっているかなど)を見る。

とくい技：卍丸なら「〇〇斬り」など、キャラに応じて、特殊攻撃ができる。

？：これも、通常コマンドと同じ。状況によってコマンドが変化する。



⬅術の画面効果も、一層ハデになる!?

戦闘時のその他の特長

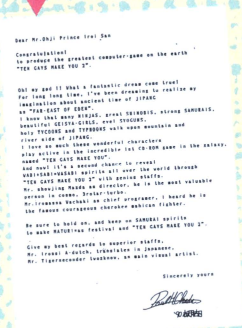
・戦闘にはいる前に、パーティの順番を入れ換えることができる。
・敵のHPが常に画面上に表示される。
・全滅しても、お金が半分にならない。
・オート・マニュアルの切り替えができる。

今月の公募



あて先：〒162
東京都新宿区市ヶ谷田町3-1-1
㈱ハドソン　天外Ⅱ犬の名前㊩ＰＣ係
締め切り：7月末日消印有効

その4 Dr.チャダからはげましの手紙が到着!!



Dear Mr.Ohji Prince Iroi San

Congratulation!
to produce the greatest computer-game on the earth
"TEN GAYS MAKE YOU 2".

Oh! my god !! What a fantastic dream come true!
For long long time, I've been dreaming to realize my
imagination about ancient time of JIPANG
as "FAR-EAST OF EDEN".
I know that many NINJAS, great SHINOBIS, strong SAMURAIS,
beautiful GEISYA-GIRLS, evel SYOGUNS,
holy TYCOONS and TYPHOONS walk upon mountain and
river side of JIPANG.
I love so much these wonderful characters
play active in the incredible 1st CD-ROM game in the galaxy,
named "TEN GAYS MAKE YOU".
And now! it's a second chance to reveal
VABI+SABI=VASABI spirits all over the world through
"TEN GAYS MAKE YOU 2" with genius staffs.
Mr. showjing Mazda as director, he is the most valuable
person in cosmo, 3rotar-turbo.
Mr.Iromassa Vachaki as chief programer, I heard he is
the famous courageous cherokee mahican fighter.

Be sure to hold on, and keep on SAMURAI spirits
to make MATURI=as festival and "TEN GAYS MAKE YOU 2".

Give my best regards to superior staffs,
Mr. Irossi A-dutch, translates in Japanese,
Mr. Tigersecoder twozknow, as main visual artist.

Sincerely yours

『天外』の原作小説「FAR EAST OF EDEN」の著者である、P.H.チャダ博士からのコメントが届いた。ここに全訳を掲載しよう。

拝啓　王子・プリンス・イロイ様
地球上で最も偉大なゲーム『天外魔境Ⅱ』の制作を祝って！

オーマイガッ！　なんと素晴らしい夢が実現したものです！

私は、ずっと長い間、「FAR EAST OF EDEN」として記した、私のジパングについての想像が、実現しないものかと、考えてきました。

私は、ジパングの多くのニンジャや偉大なシノビ、強いサムライ、美しいゲイシャガール、悪いショーグン、聖なるタイクーン、山河をうろつくタイフーンを知っています。

銀河で一番の驚異のゲーム『天外魔境』の中で活躍した、この素晴らしいキャラクター達が、私は大好きです。

そして今！　『天外魔境Ⅱ』とその天才的なスタッフの力によって、再び「わびとさび」つまりワサビの精神が世界中に明らかになろうとしています。

ディレクターのショージング・マスダ氏は、コスモ3ロータターボの最も重要な人物です。

チーフプログラマーのイロマッサ・ワチャキ氏、彼は勇敢なことで名高い、チェロキー・モヒカン族の戦士だと聞いています。

どうか、サムライスピリッツを失うことなく『天外魔境Ⅱ』とマツリ＝フェスティバルを作り上げて下さい。

日本語翻訳家のイロッサイ・ア・ダッチ氏、メインビジュアルアーティストのタイガーセカンド・トゥージノウ氏などの優れたスタッフに、最高の敬意を表して。

敬具　　　　　ポール・H・チャダ

(注)　読んでみればおわかりのように、どうもチャダ博士は、かなりキている人物のようである。スタッフの人物像もかなり歪んだ理解をされているようだが、ま、笑って許していただきたい。

アニメ情報

音楽はハリウッド映画なみのすごさ!!

「トップをねらえ！」や「グランゾート」の音楽を作った田中公平さんが、OVA「天外魔境」の音楽監督。録音中のスタジオにお邪魔したけど、まさに洋画なみのスケールの大きな曲だった。



⬆広井さんと田中さんの2ショット。「CDも出るからね！」



⬆ピリピリした空気が漂うスタジオ内。タクトを振るのは、田中さん自身だ。

Game Music おっかけ最前線 SPECIAL

★第13回★

見た人だけが得をするこのコーナー。今月はＧＭファンにとって超メガトン級のヘビーな情報だ！ ㊫読者であったことを幸せに思うべし！

コンプティーク&サイトロン PRESENTS

2大バンド S.S.S BAND ZUNTATA ジョイントライブ決定!!

ゲームミュージック フェスティバル'90

S.S.T. BAND VS ZUNTATA

GMの２大バンドが夢の競演だ!!

はっきり言ってすごすぎる！ GMファンには絶大な人気を誇る２大サウンドクリエイター「S.S.T. BAND」と「ZUNTATA」のライブが、同じ日に同じステージで味わえてしまうのだ。夏休みにどこへも行かず、山のように積み重なった宿題を前に途方にくれている人も、この日ばかりはすべてを忘れて、ノリまくってほしいと思うぞ。

それぞれ強力な個性を持った２つのバンドが、どんなステージを見せて、どんな演奏を聴かせてくれるのか、今から楽しみだね。

㊫PCエンジン読者のための優先予約!!

なんとこの記事を読んでいる読者諸君に限って、電話でチケットが優先予約できてしまうのだ。今すぐ下記の番号までダイヤルしよう！ 必ず「㊫PC見ました！」と知らせてくれ！

グローバルエンタープライズ

ＴＥＬ：03-496-1341

開催日：８月25日(土)
会場：日本青年館(16時30分会場、17時開演)
全席指定／￥2,000（税込）

S.S.T. BAND

最新アルバム「ハイパードライブ／S.S.T.」が発表されて、S.S.T. BANDはますますはりきっている。今回は野呂一生氏によるギターの特訓と、新メンバー（ベース）の加入により、いっそうの充実を見せた。

体感ゲームをメインとしたノリのいいサウンドで、聴衆をグイグイ引きつける。ライブは昨年11月の有明ＭＺＡ以来だが、今回のステージもきっとノリのいいものになるだろう。

７月からは強化合宿に入って特訓（もちろん演奏のね）だそうだ。本番に乞うご期待！



⬆昨年よりパワーアップしたメンバー。今回のステージも、これまでとはひと味違ったものになりそうだ。

ZUNTATA



⬆初めてのステージに、初めての生演奏。リーダーの小倉さんを中心に、どんな世界が展開されるのだろう？

『ダライアス』シリーズや『ニンジャウォーリアーズ』『サイバリオン』『ナイトストライカー』……などなど。GM史上に数多くの名曲を残しているZUNTATA。ゲームのイメージをさらにふくらませるような独特のサウンドの魅力に酔いしれるファンは数多い。

今回ライブは初めてとあって、メンバーの意気ごみは大変なもの。１人200時間をノルマに、猛練習の日々が続いているのだ。

サウンドの魅力をさらに引き出す演出が期待される。気になるぜ！

S.S.T. BANDがリクエスト募集!!

まだアレンジされていないセガのナンバーで、キミが聴きたい曲ってあるんじゃないかと思う。そこで「この曲がコンサートで聴きたいよー！」というキミの声を、ハガキで知らせてほしい。このすぐ下のあて先までヨロシク！



リクエストのあて先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷ＫＴビル ㊫PCエンジン編集部「GMリクエスト」係まで。

暑い夏は、超燃えのGMがふさわしいッ！

楽しい夏休みまであと少し！　それまではGMを聴いて勉学に励むんだッ、学生諸君！　夏休みに冷房のきいたゲーセンでナマのGMを聴くためにも！

HYPER DRIVE
G.S.M. SEGA 4

「ギャラクシーフォース」、「パワードリフト&メガドライブ」、「スーパーソニックチーム」に続く、S.S.T. アルバム第４段、「ハイパードライブ」！　最新体感『G−LOC』を筆頭に、『ダイナマイトダックス』を思わせるような南方系のノリの『ボナンザブラザーズ』、ガンシューティング『ライン オブ ファイヤー』、GMには珍しいラップサウンド『エイリアンストーム』などなど！　もちろんアレンジバージョンもバッチリ収録されているぞ！



⬅毎回見事なアレンジを聴かせてくれるS.S.T.。今回のアレンジは「G−LOC」、「ファンタシースターⅢ」、「スーパーハングオン」、「ゴールデンアックス」などなど！

G.S.M.1500シリーズ ビーストバスターズ

SNKのG.S.M.1500シリーズ第２段は、ロングセラーのガンシューティング『ビーストバスターズ』だ！　タイトルデモの曲や、ボス出現時の曲、面クリアの曲などはまさにゾンビムービーをほうふつさせるノリだ！　暑い夜に聴くと涼しくなるかも……。



⬅ゲーム中はショット音と爆発音で聴き取りにくかった各面の曲もバッチリ聴きるぞ。もちろん、BGMだけでなくSEも収録。

PERFECT COLLECTION YS／YSⅡ

NOW PRINTING

⬆『イース』は８月５日、『イースⅡ』は９月５日発売。それぞれ２枚組で、3,800円（税込・ＣＤのみ）。

アクションRPGの傑作として名高い『イースⅠ／Ⅱ』。このサウンド全曲を新アレンジバージョンで収録したアルバムが、『Ⅰ』『Ⅱ』それぞれ２枚組で発売されるぞ。

１枚目はCDロム版『イース』でおなじみ、米光亮氏によるスペシャルアレンジバージョン。そして２枚目はボーカルからスーパーアレンジ・J.D.K. BANDアレンジまで、シリーズの中からセレクトされたベスト版だ。

ゲームにハマった人なら、これは手にしておくべきだね！

GMあらかると ―― 第９回

今月のチェックは『雷電』だ！　ゲームデザインは東亜プラン風だけど、GMもまさに"東亜節"!!　特に２面はモロに「達人」していてグッドなのだ。

おたより募集

このコーナーの、感想や意見を待ってます。また「ロケ版『大魔界村』の１面の曲が忘れられません」なんていう、まにあっくな声も聞きたいゾ。お手紙送ってねッ！

PRESENT

今月のプレゼントはハッキリ言ってスゴイぞ！『NEO−GEO』のSNKさんからの超特別プレゼント「NEO−GEO特製ステッカー」と「ビーストバスターズ特大ステッカー」だッ！　もちろんどこでも手に入らない、マニアがノドから手を出す非売品！　これらを各10名にプレゼントしちゃうぞ。ハガキにどちらがほしいか書いて送ってね！

10名



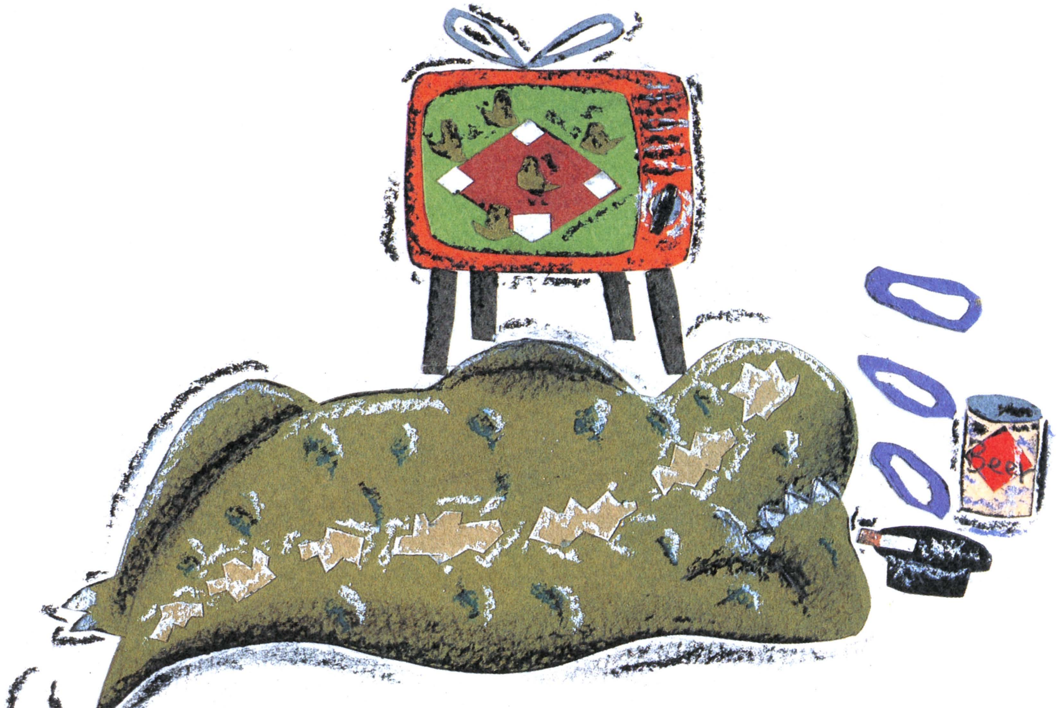
●ゲームミュージック CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
6／5	交響詩グラディウスⅢ	CD CT	キング
6／21	アフターバーナー	CD	ポニーキャニオン
6／21	フラッシュポイント・ブロクシード	CD	ポニーキャニオン
6／21	レッドアリーマー	CD	ポニーキャニオン
6／21	レジェンド　オブ　シュヴァルツシルト	CD CT	アポロン
6／21	システムソフト　スーパーシミュレーション　サウンド	CD CT	メルダック
6／21	熱血高校ドッドボール部～サッカー編～	CD CT	メルダック
6／21	シンドバット～地底の大魔宮～	CD CT	徳間ジャパン
6／21	デビルクラッシュ・エイリアンクラッシュ	CD CT	徳間ジャパン
6／27	TOY MUSIC2	CD CT	東芝ＥＭＩ
7／11	38万キロの虚空	CD CT	東芝ＥＭＩ
7／11	ジェノサイド	CD CT	東芝ＥＭＩ
7／21	ハイパードライブ／Ｓ．Ｓ．Ｔ．	CD CT	ポニーキャニオン
7／21	ビーストバスターズ	CD	ポニーキャニオン
7／21	パロディウスだ！	CD CT	キング
7／25	ウルトラマン倶楽部Ⅱ	CD CT	ポリドール
7／25	みつめていいよ　増刊号	CD	ポリスター
8／5	パーフェクト　コレクション　イース	CD CT	キング
8／25	はにい　いんざ　すかい	CD CT	ポリドール
8／25	琉球	CD CT	ポリドール
9／5	パーフェクト　コレクション　イースⅡ	CD CT	キング
未定	不思議の夢のアリス	CD CT	ポリドール

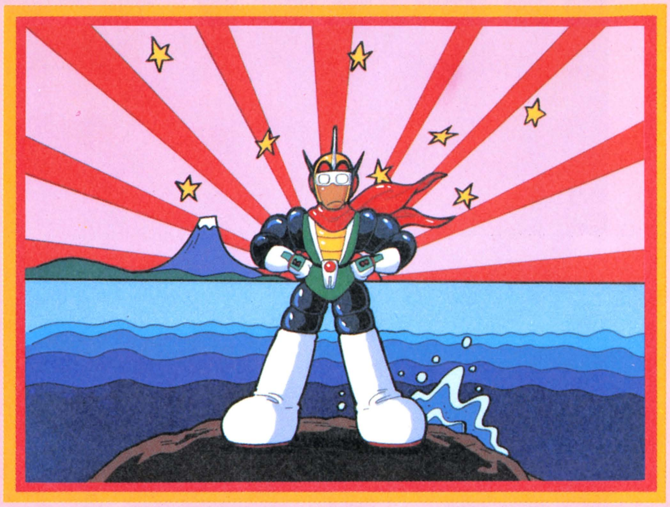
 プレゼント＆おたよりのあて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷ＫＴビル　㈱ＰＣエンジン編集部「ＧＭ」係まで。

HOW TO WIN SPECIAL

なんと前人未到の
30ページ全部攻略
人気ソフトの内角高めに
全力投球だ!!



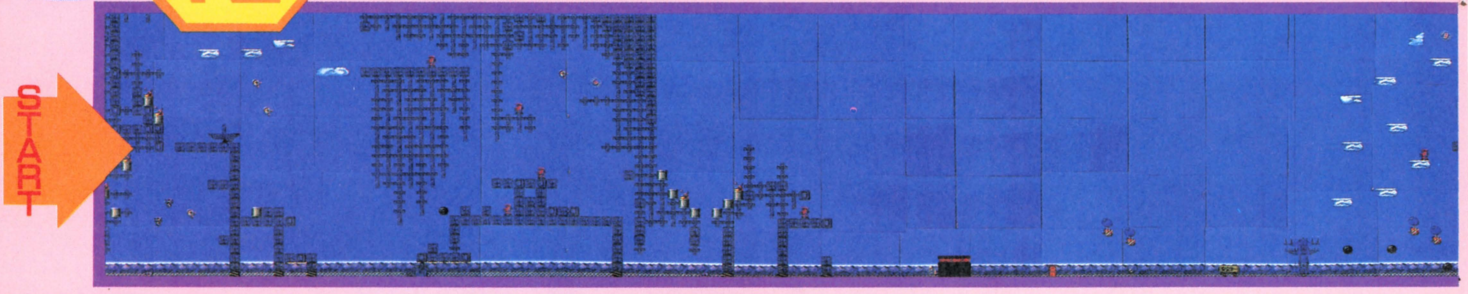
超絶倫人 ベラボーマン



さらに激化する爆田軍団VSベラボーマンの戦い。爆田博士の世界征服を阻止できるのは、ベラボーマン、キミしかいないのだ(笑)。今月は、前号の続きからラス前までをバッチリ紹介するぞ！

ナムコ／7月13日発売／¥6,800 ACT 4M

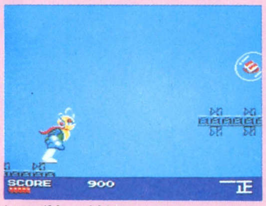
STAGE 12 やたらと広い街のマップ



ボーナス面であるステージ11を抜け、再びこの郷愁をさそう街並みに戻ってきたベラボーマン。

しかしこのマップ、見ればわかると思うが、メチャクチャ広い。まあ、出現するザコキャラが、マグネイザーやバブルボーイなどと、今までに出現したことのある奴ばかりなので、今までのステージを攻略してきた人なら、それほど難しくはないハズだ。

マップにあるアイテムでは、最初の方の空中にスシがある。しかし、これを取るのは難しいぞ。まず、上の写真の位置の下からジャンプしても、ここまで跳ぶことはできない。どうするのかというと、そこにいるザコキャラ・バーニンガーの上に乗って、そこからベラボージャンプキックするのだ。



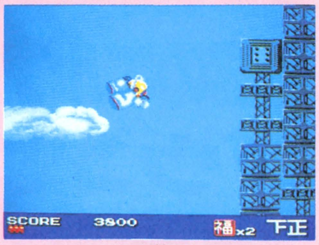
⬅このスシを取るのと取らないのじゃ大違いだぞ。



➡バブルボーイは、もう一撃加えないと……。



⬅マグネイザーの電撃は、しゃがんでかわせ。



⬆いったんこちらの雲に乗ってからじゃないと、先に進めないのだ。

BOSSキャラ アタックボンバーV9

ミサイル（自称ロケットパンチ）で攻撃してくるアタックボンバーV9。上下のどちらかからベラボーマンを狙って発射されるミサイルをかわすには、しゃがむか、ジャンプするか、壊すしかないぞ。でも、しゃがんだ状態からの攻撃は当たらないし、移動しないと体当たりされちゃう。だから、ジャンプ＋攻撃でカタをつけるのだ。



➡アドバイスをくれるアルファー遊星人。



⬆ロケットパンチとかいいながら、腕が付いてないアタックボンバーV9。

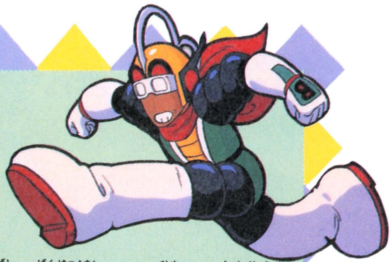


⬅ミサイルは、しゃがむか……。

or



➡ベラボージャンプでかわすのだ。



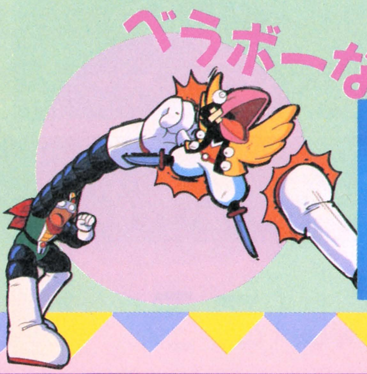
ベラボーな戦いの記録

高度成長期を迎えた、'70年代初頭の日本。そこには、世界征服をもくろむ悪の科学者・爆田博士がいたのだ。

この陰謀を事前に察知したアルファー遊星人により、「超変身物質」を授けられた（というか、無理やり押しつけられた）平凡なサラリーマン・中村等（29）は、超絶倫人ベラボーマンとなり、新田4丁目の平和を、いや世界の平和のために、爆田博士率いる爆田軍団に果敢に戦いを挑んでいったのだ。

ご町内を、海底を、そして忍者屋敷を舞台に、ベラボーマンと爆田軍団の戦いは、さらに激しさを増していく。超人気の、無鉄砲地走り爆発娘・わや姫や、超卑怯者・ピストル大名、偉そうなワリには、なんにもしないアトランチス大王、爆田博士のケッ作ロボット・ゾルタンなどなどを退け、突き進むベラボーマンこと中村等の戦いは、まだ半ば。

行け！ ベラボーマン。ご町内の平和は、キミの双肩にかかっているのだ！

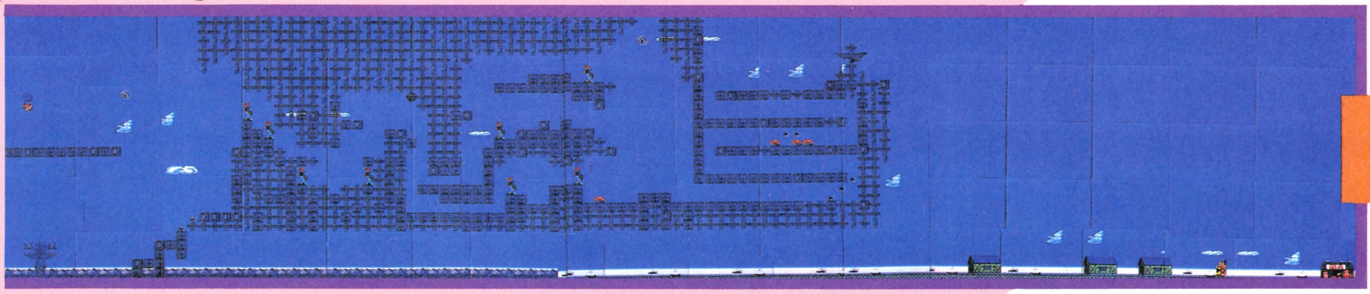




⬅諸悪の根源。131歳のヘビィなジジイだ。



⬅ゲーセン版に比べて、説明が少ない気がするアルファー遊星人。



GOAL

STAGE 13 上からいくか、下からいくか、それが問題だ？

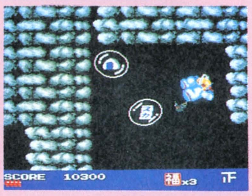
この忍者屋敷に限らず、いくつかの道に分かれているステージはあるが、ここでは、下に出現する妖岩道人が強敵なので、上の道をオススメする。それに上の道だと、最後にあるアイテムだまりのアイテムが取りやすい（ほとんどスカで、オニギリ1つだけど）。もちろん、下からでも、ベラボージャンプキックで提灯に跳び乗ればいけるぞ。



⬅ベラボージャンプキックで提灯に。



➡どっちにいっても大差ないけど……。



⬅ここがアイテムだまり。ここにあるオニギリを取ると……。

BOSSキャラ 響笑翔衛斎

さんしょは小粒でもピリリと辛い（爆田博士談）。小さい体だが、素早い動きで体当たりをかましてくるので、よけにくい。この響笑翔衛斎は、攻撃を加えて地面に落とし、地面にいる間に、攻撃を加えないと倒せないのだ。

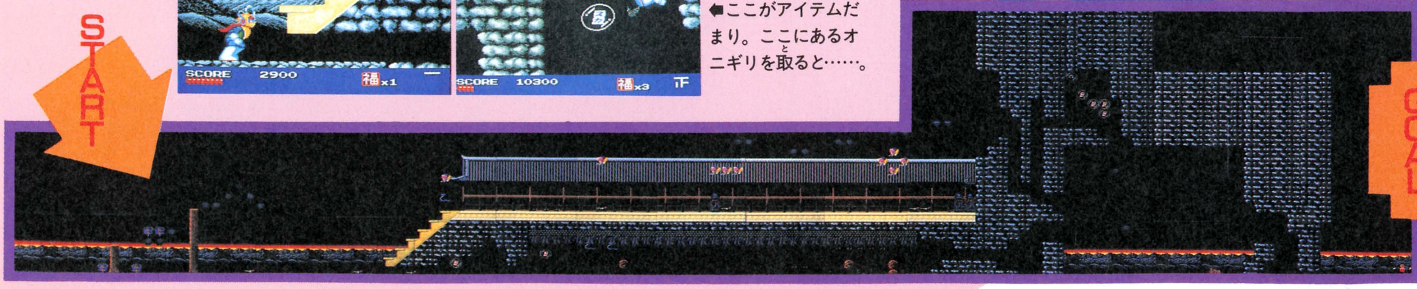


⬇まず、たたき落として攻撃を。



⬅この後、体を手裏剣にするぞ。

START



GOAL

STAGE 14 水中面は、わかっちゃいるけど避けらんない

水中面では、ベラボーマンはシーベラボーとなり、強制スクロールでそのステージのボスまで連れていかれる。しかし、シーベラボーは動くのが遅いので、ザコキャラの体当たりやウニ玉による攻撃を避けるのは難しい。だから、敵は出現時に叩くようにしよう。

このステージ14には、ラーメンが2つほどあるのだが、どちらも岩でカバーされていて取りにくい。このラーメンを取るためには、シーベラボーを前に進めておき、岩の裂け目が出たらすぐ下へ移動。そしてバックすれば取れるのだが、タイミングはかなり難しい。しかも、すぐにそこから脱出しないと、スクロールに挟まれて、よけいにダメージうけちゃうかも……。



⬅このラーメンを、うまく取れれば攻略はずっと楽になるぞ。

START

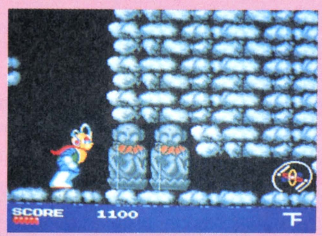


STAGE 15 命が惜しくば、地下へいこう

このステージ、上からいけば近道なのだが、上には持弾爆裂之進が大量出現するので、地下を進むことをオススメする。さらに、地下にはアイテムがたくさんあるから、上の道を選んでも、下まで下りて取った方が、攻略が楽になるぞ。特に地蔵の奥にある波動弾は、対ボス用に最適だしね。



⬆体当たりし、抱えた爆弾で自爆する持弾爆裂之進。



➡この波動弾を取れば、ボスなんかちょろいぜ。

BOSSキャラ 雷丸

怒濤の突っ張りで攻撃してくるヒゲオヤジ（おいおい）。こいつは、踊っているときにダメージを与えられないし、正面から攻撃しても、突っ張りで跳ね返すのだ。だから倒すためには、突っ張りを仕掛けてきたところを、ジャンプで跳び越し、後ろに回り込んで、背中を攻撃しなければダメージを与えられないぞ。うーん、手強い。



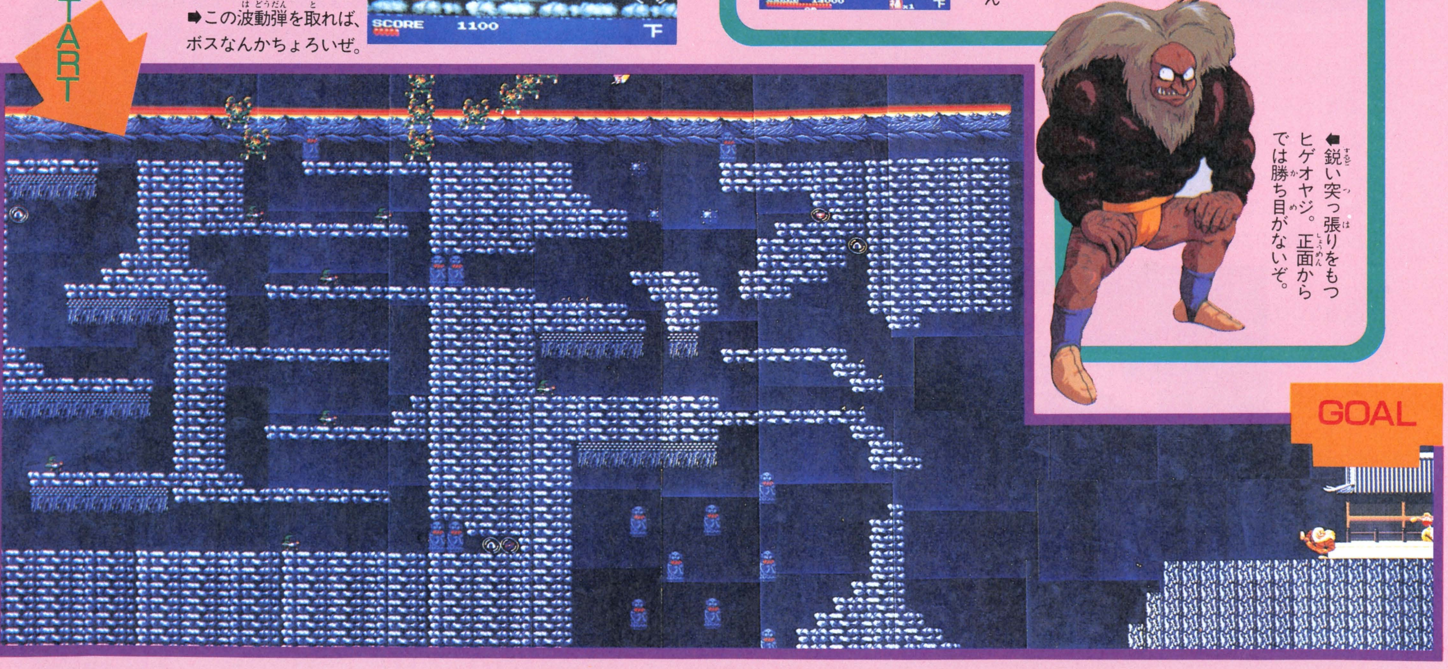
➡正面から攻撃してもムダだぞ。



⬅後ろに回り込んでパンチだ。

⬅鋭い突っ張りをもつヒゲオヤジ。正面からでは勝ち目がないぞ。

START



GOAL

ブラックシーベラボー出現!!

またまた登場するベラボーマンのライバル的存在。水の中ではベラボーマンと同じようにシーベラボーに変身して登場するのだ。いったいブラックベラボーの正体は？　はたまた、彼は敵なのか味方なのか……。

ブラックシーベラボーは、ミサイルも爆弾も一度にすさまじい量発射する。ミサイルだけならともかく、爆弾をよけるのは難しいから、なるべくブラックシーベラボーよりも高い位置にいて、攻撃するようにしよう。



⬅例の「勝負だベラボーマン」も聞ける。



➡爆弾の一斉発射をよけるのは至難の技だぞ。

BOSSキャラ　レッドツインスキュレーン

2つの長い首をもち、その2つの口と、アトランチス人の乗る本体から弾を吐いてくる。基本的にはグリーンツインスキュレーンと変わらないが、耐久力が倍になっているのだ。

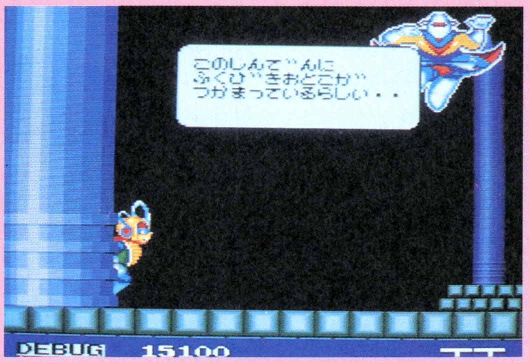


⬆耐久力が倍になっただけだから、攻略法は変わらないぞ。



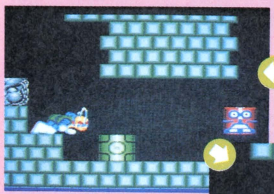
STAGE 16　とらわれの福引男を助け出せ！

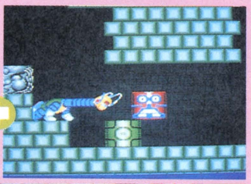
⬇アルファー遊星人は、なんで知ってるの？



このウンババ神殿には、ナップル野郎以外に移動するザコは出現しない。せいぜいグリーンウンババが、トマホークを投げるぐらいで、レッドウンババ、脳ウンババは、動きもしないのだ。だから落ちついて攻撃し、反動で返ってくるウンババに当たるなよ。あと、ウンババには乗ってもダメージにはならないから、無理に攻撃せず進んでもいいじゃん。

⬇このウンババのシリーズは、ベラボーマンが殴ると必ず……。







⬆画面の外まで飛んでいって、反動で再び戻ってくるのだ。だから……。

➡戻ってきたら、ジャンプするかしゃがむかで、ぶつからないようにしよう。

こんなところに……でも、どうやって助けるのだ？

岩の中に閉じ込められている福引男。こいつを助けるためには、右側の壁をジャンプキックで壊せばいいのだ。壁を壊したら、福引男のいるところに飛び乗り、話をしよう。ちなみにお礼とは、ラーメンのことだ。ラッキー。



⬅岩の中に閉じ込められている福引男。





何くれるのワクワク

⬆景品交換所は、上の方にある。だからなるべく上の方に進もう。

⬅ベラボージャンプキックで壁を破壊し、福引男を助け出せ！

BOSSキャラ　ブラックベラボー

またまた、ベラボーマンに挑戦してくるブラックベラボー。こちらと同じように動けるので、攻撃を当てるのは大変だぞ。とりあえず、通常の攻撃を10回当てることができれば倒せるのだ

しゃがんでのベラボーヘッドバッドが、一番命中させやすい攻撃方法だと思うよ。





⬆いーかげんしつこい奴。何者なんだ？

⬅がん、がんと、10発当てればベラボー勝利だ！



⬆ベラボーマンの永遠のライバル。彼の正体はまだ明かせない。

STAGE 17 ボスキャラと2連戦

最後の海底面だけあって、無敵で倒せないオモシーの集団や、岩などが多数配置され、マップの形はまっすぐだが、シーベラボーの移動範囲は細く曲がりくねっている。また、敵の攻撃もかなり激しく、エネイータや、スギューラなどの強敵が次々と出現するし、アトランチス人もいつもより多くウニ玉を吐き出している……ような気がする（しかしギャラはおんなじ）。

さらにこのステージには、アトランチス大王、海底ウ号と、ボスが2人（?）出現する難関ステージでもあるのだ。

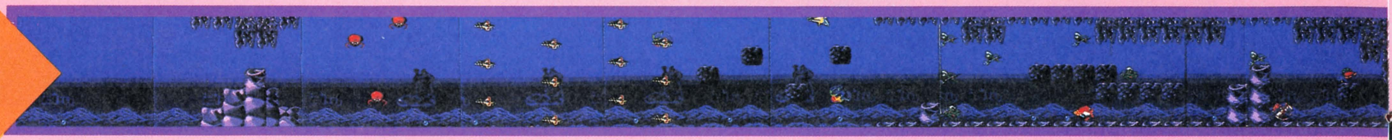


⬇岩などのために曲がりくねっている上に、敵の攻撃もかなり激しくてキツイ。



⬆多数のアトランチス人やエネイータなど、強敵のオンパレードなのだ。ベラボーマンあやうし！

START



STAGE 18 お地蔵さんが居並ぶ、不気味なステージ

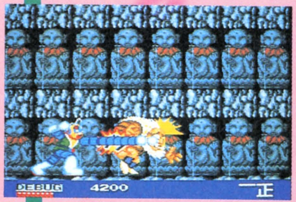


⬇ベンジャミン。貴様が双子だったとは、知らなかったぜ。

いきなりステージ4のボス・ベンジャミンが双子になり、ザコとして再デビュー。それぞれ1体ずつの耐久力は落ちたが、ツインで攻撃されるとかなりキツイのだ。このステージで出現するザコ（?）は、こいつらのみ。しかも倒すとステージクリアの音が。

BOSSキャラ 雷丸

ステージ15に出現したときより鍛えられて、耐久力が高くなっている。これだけ鍛えられれば、横綱昇進間違いなし（なんのこっちゃ）。



⬆攻略法は変わらない。後ろに回り込んで、打つべし。



⬆突っ張りのタイミングを見切るのだ。

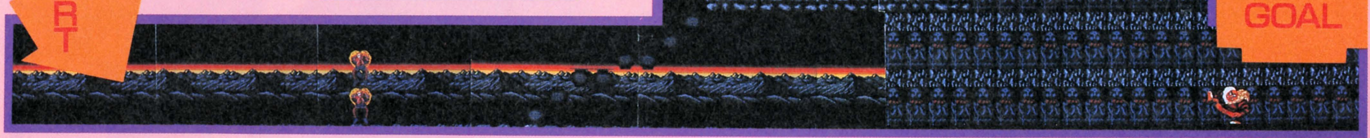
ラーメンの取り方

マップの右上にあるラーメン。これを取るには、上から6段めの左から2つ、5の2、4の3、2の4にあるお地蔵さんの頭に乗って取る。



⬅お地蔵さんの頭からラーメンへ。

START



GOAL

STAGE 19 新幹線だけは、取らないように

アイテム盛りだくさんのボーナスステージだ。しかし、ここのバックに立ち並んでいる不気味な仏像みたいなのは、やっぱり爆田博士がモデルなのかなあ……。



⬆体力回復アイテムをバリバリ取ってゲージを伸ばそう。



⬅わしゃ、気前がいいんじゃと、アイテム取りほーだい。

⬇この新幹線のマークのアイテムを取ってしまうと……。



⬇ビューン、とステージクリア。だから取らないようにしよう。



アトランチス大王!!



⬆強さも攻略法も前と変わらない。倒すとオニギリを出すのだ。

再度出現したアトランチス大王。ステージ7の「仇はとる」の言葉通り、ベラボーマンに戦いを挑む。

ここでもやはり、周りにいるアトランチス人が弱点だが、今度は負けると自爆してしまうのだ。南無……。

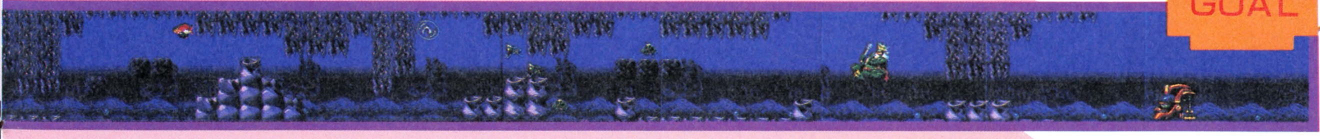
BOSSキャラ 海底ウ号



➡海底ウ号の弾は、大王のより速いので、よけにくい。

このステージの真のボス・海底ウ号。攻略法は、まず周りのアトランチス人を倒すのだが、大王と違いアトランチス人が逆回りになったり、輪を縮めたりと、数段手強いぞ。さらにアトランチス人を倒し終わると、本体が動くのだ。





GOAL

STAGE 20 迷路の中をめーろめろ

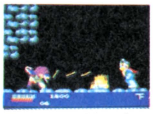
岩を組み上げて造った迷路。道を間違えると最初まで戻るしかない。なにか双六でもやっている気分である。迷路を抜けると、今度は忍者屋敷。ここではベラボージャンプキックで跳ばないと、先に進めないぞ。



⬅迷路の中では、選んだ道で入手アイテムが変わるのだ。

BOSSキャラ わや姫、ピストル大名

このステージには、忍者屋敷の2大ボス、わや姫とピストル大名が登場するぞ。



➡わや姫を呼び捨て……。わや姫との関係は？



⬅あいかわらずのわや姫。

STAGE 21 雪原のステージ、ここをクリアすれば……

ついにラス前、ここをクリアすれば、次は爆田博士の研究所だ。このステージにはザコは出現せず、ブラックベラボー、ゾルタンの2体を倒せばクリアだ。

ゾルタンを倒すと福引男が現れ、餞別に1UPアイテムをくれるぞ。



➡ブラックベラボーの正体は、最終ステージで明かされるぞ。



⬆さらば、福引男。キミの協力はいつまでも忘れないぞ。

BOSSキャラ ゾルタン



➡前よりちょっと耐久力が上がっている。

爆田軍団の最後の砦、ケッ作ロボット・ゾルタンとの対決だ。相変わらず、盾を引いたときじゃないと攻撃が効かないのだ。

そして、ついに爆田博士との対決がせまる!!

メーカーからのひと言



ベラボーマン、近所で見たら110番。

おもちゃショーで横を通った若者が笑いながら、「超絶倫人ベラボーマン!? ふざけた名前つけるよな。」なんのなんの、名前はおろか、内容のほうまでふざけにふざけた大脳粉砕ギャグ満載のお茶らけソフトだよーん。　(がんのすけ)

攻略メモ



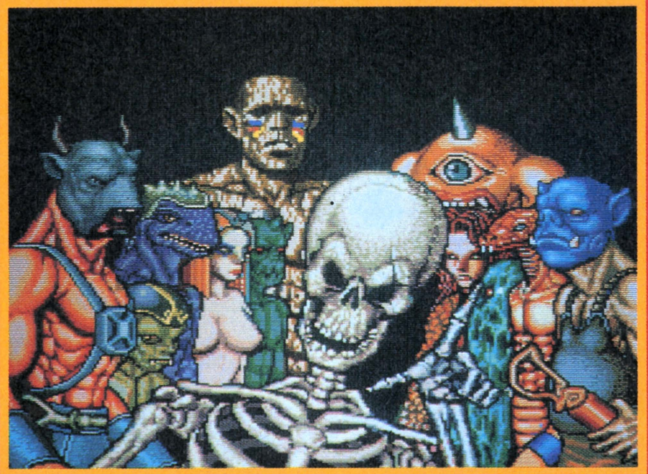
あのー、オレ眠いんスけど……。

前半はあまり気にならなかったが、後半に入って、ベラボージャンプキックなしには、先に進めなくなってくる。連射パッドを持っている人はいいのだが、ない人は指を鍛えないとクリアは難しいんじゃない？　(キタロー根上)

ラスト ハルマゲドン

主役がモンスターの異色のRPG『ラストハルマゲドン』。今回は、基本システムや世界観、そして、注目の進化から合体への効率良い成長のさせ方を中心にした攻略ポイント公開だ!!

ブレイングレイ／7月発売予定／価格未定　RPG

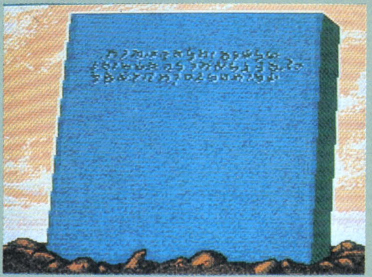


108の石版、そこにすべての謎がある！

人類は滅び、大地は荒れ果てた……。今まで、地底で息を潜めながら生きてきた魔族達は、ついに地表を治める時がきた！　と動き出した。しかし、地表を狙っていたのは魔族だけではなかった。天空から飛来したエイリアンとの、地上での覇権をかけた激しい争いが始まろうとしていた。

魔界では12の種族の代表が一堂に集まった。会議中、地上を偵察してきたガーゴイルの体に異変が起こった。突然、何者かに操られたかのように、モンスター達へ降伏を勧めるエイリアンからのメッセージをしゃべり始めたのだ。が、これに対して、魔族達は敢然と戦戦布告を告げるのだった。さっそくエイリアンに対抗するための協議に入るモンスター達。まずは、スクリーンで地表の様子をさぐることにした。そこで魔族達の目に止まったものは、「星の軸を戻し、安息の地にかえたるもの、地表の長となり平定を誓うものとする」と書かれた石版であった。こうした石版が地表にはいくつか存在するらしい。魔族の言葉を理解する何者かが存在するのか？　まずは、この石版を調べることから行動開始だ！





⬆これが謎の108ある石版の1つ。各地にちりばめられているから、見落とさないように注意！

⬇1日何回でもステータスを回復させてくれる、宿屋的存在の魔界。序盤ではたいへん貴重な存在だ。フルに使いこなそう。



選ばれし、えりすぐりのモンスター達

昼			
オーク	武器・防具作成の特性を持つ。ファイタータイプ。	スケルトン	アイテム作成の重要な特性を持つ。水に弱い。
ハーピィ	飛行能力の特性と魔法を使える。防御力が弱い。	G・スネーク	毒攻撃、水に強い。レベルアップが遅いのが欠点。
夜			
ガーゴイル	アイテム作成と飛行能力を持つ。防御力が弱い。	スライム	武器防御の特性を持ち、マヒに強い。火には弱い。
ゴブリン	武器・防具作成ができる接近戦向きのファイター。	サイクロプス	千里眼、魔界に瞬時に帰れる特性を持っている。
サルバンの破砕日			
ゴーレム	武器防御と石化しない特性を持つ。怪力が自慢。	ドラゴンニュート	飛行能力を持つ。魔法と特殊攻撃は絶大である。
A・スフィンクス	アイテム作成と瞬時に魔界に帰る特性を持つ。	ミノタウロス	武器・防具作成、千里眼の特性を持つ。魔法が強力。

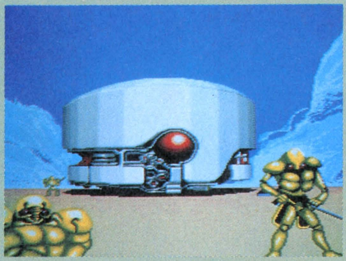
石版を探しているうちにだんだんとこの世界が見えてくる

スペースキャンプ



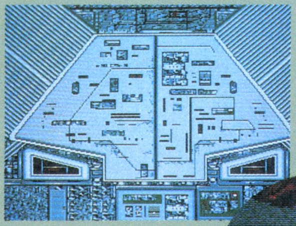
地表にはいくつかのエイリアン達のスペースキャンプが存在する。

キャンプ内には、中ボス的存在のかなり強いデカキャラがいる。こいつを倒せば、敵の宇宙船に入るための、IDカードが1枚手に入る。序盤のキャンプは全部で4か所。そのすべてを突破し、4枚のカードを揃えるのだ。



⬅キャンプ内には、エイリアンがうようよいる。だが、戦う相手となるのはデカキャラのみ！

宇宙船



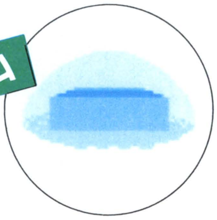
⬅宇宙船の入口がここだ。連なる山脈の中で、蝶の幼虫らしき姿をしている。



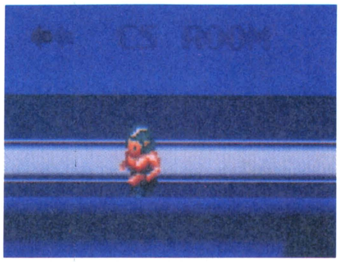
IDカードが揃ったら、北東の大陸にある宇宙船へ向かおう。ここは、エイリアンの地上征服計画の拠点だけあって、うまく切り抜ければ新たな展開が開けるはずだ。中にある重要なアイテムを入手し、メッセージを聞くという目的がある。

ダンジョンは複雑で危険な匂いが漂う構造になっている。当然、多くのトラップが待ち構えているのだ！

スリープルーム



大陸の北西にある氷原の離れ島。そこにあるドームのような場所がコールドスリープルームだ。どうやら、エイリアンの作ったものではなく、人間の遺物らしい。ダンジョン内にはワナやトリックはなく、気楽に探索できる。ただし、入った後で好奇心と理解力の高いキャラが必要。



⬅中では進む方向が矢印で表示されている。表示通りに行けば、重要ポイントまで最短距離だ。

敵キャラ 先々でモンスターの行く手を阻むエイリアン達

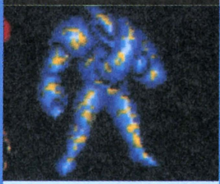
フィールド

ギラン



防具がないと集中攻撃をしかけてくるゾ！

ジャンゴ



最も弱い部類で、低レベルでも一撃でＯＫ！

ボッソ



初期レベルでは、一撃で倒せないこともある。

ジョゲルド



動きが素早いのと、防御の強さが特徴。

モスキー



毒攻撃をしてくるので早めに倒そう。

パチス



接近攻撃よりも、特殊攻撃や魔法で倒そう。

バッフォ



序盤では、防御力が高くて手ごたえがあるゾ。

フェライル



攻撃力がケタ違いに強い。要注意だ。

スタンバイヤー



攻撃力が強く、催眠攻撃は効かない。

シャザ



最も弱い部類。初期レベルでの経験値かせぎ用。

ランドーム



最も弱い部類。たいしたことはない。

キュアー



催眠攻撃をしかけてくる。早めに始末しよう。

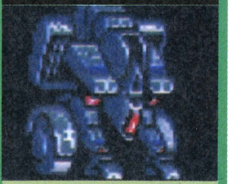
ダンジョン

クルト



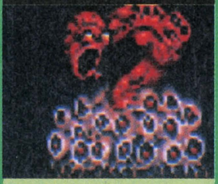
マヒ攻撃が得意。体力は少ないが動きは素早い。

ブラスト5



倒してもジンが入手できないロボットタイプ。

ポルクス



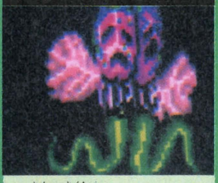
絶大な攻撃力を持ち、耐火性にすぐれる。

ランドメカ



特殊能力をみがくには最適の練習台。

スザージ



特に特徴はないバランスがとれているタイプ。

ギンベム



おどろおどろしい姿の一つ目ロボットタイプ。

Accident!! 天変地異に巨大キャラ。冒険の旅はつらく苦しいのだ！

巨大敵キャラに備えて防御力を上げておこう

防御力を上げるには、戦闘中に防御のコマンドを何度も選択すればよい。すなわち、防御を選択すればするほど経験がつまれて、そのレベルが上がっていくのだ。

これが、中ボス的存在のデ



⬆防御力を成長させて行けば、どんなダメージも最小限にくい止めることができるゾ。



カキャラと対戦するときに、大変役に立つ。なぜなら、この中ボスキャラとの戦いは、長期戦になることが多いのだが、そんな場合でも、ダメージを恐れることなく、安心して戦うことができるのだ。

カミナリ・竜巻は悪運の強さで切り抜けろ！



天変地異は、どこのフィールド上にいてもランダムに起こってしまう。一度始まれば、避けることは不可能だ。

カミナリ、竜巻というだけあって、低レベルで、それも戦闘を終えたばかりの体力が減っている状態のときに出合うと、死んでしまうケースもある。種類は他に大地震なんてのもあるらしい。



そこで、唯一事前に避けるための方法がある。戦闘時に逃げるコマンドを選択して、基本パラメーターの1つ、悪運を上げるのだ。天変地異時の回避率などが格段にレベルアップするゾ！

この悪運が高ければ、敵との戦闘からも離脱しやすくなるなど、いろいろとラッキーな面が多い。

攻略のための4大ポイント

1 レベルアップはパラメーターごとにある



⬆こんなに細かく分けられたパラメーターにも、1つ1つレベルがあるのだ。

戦闘中にコマンド選択することにより、どのパラメーターの経験値が上がるかが決定される。前に解説した悪運や防御のほか、一般のRPGでおなじみの体力、攻撃力、魔力などの項目もちゃんと用意されている。戦い方次第で、自分好みのキャラクターに育てることができるが、片寄った成長をさせると痛い目にあう。

2 各キャラの特殊攻撃を生かそう！

種族ごとに独特の能力があり、これは最初から最後までそのモンスターについてまわり、基本的には変化しない。



⬆特殊能力の千里眼を使えば、フィールド上の現在地を見ることが可能。

特性は15種あり、武器・防具作成、アイテム作成、飛行能力、石化無効、毒無効、マヒ無効、水に強い、水に弱い、火に強い、火に弱い、魔界に瞬時に帰れる、武器防御、千里眼などがある。状況に合わせて使いこなせるものから、戦闘時に有効なものまでを臨機応変に生かせば、スムーズに進むことができる。

3 武器・防具は自分の手で作る

多くのRPG同様、多数の武器や防具が登場するが、この世界には町や店がない。武器・防具作成能力のあるモンスターがそのほとんどを作り出してしまうからだ。ただ作成するには、敵を倒して得られるジンが必要だ。作る物によって、その消費量が決まっている。

また、店がないため、不必要なものは捨てるしかない。



⬆せっかく作っても装備できないものもいるので、要注意。



➡作成能力を持つのはゴブリン、オークとミノタウロス。

4 パーティ交代には気をつけろ！

昼、夜、そして月に一度のサルバンの破砕日ごとにパーティ交代が自動的に行われる。したがって、レベルを均等に上げていかないと、高レベルのパーティでダンジョン内を探索中に交代が起こり、低レベルのパーティで戻らなければならない危険な場合がある。そんなときは、魔界に瞬時に帰る特性を持つものの力で帰ろう。



⬅高いレベルで、とんでもなく遠くへ来てしまった。



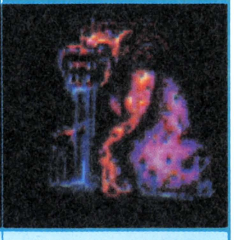
➡交代時間が来てしまった！ よし、特性能力を発揮しよう。

進化と合体！ これを繰り返してモンスターは成長していく

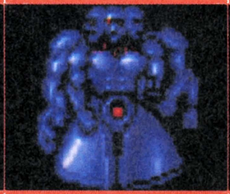
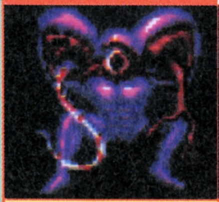
◀A▶進化するごとに強さが増していくのだ！

レベル1	レベル5	レベル9	レベル13
オーク 	進化の第１段階で、まだまだといったところ。もっとレベルアップが必要だゾ！	トロル 	進化の最上級キャラ。次のレベル17の合体まで、経験値かせぎにはげむのが、賢明だ。
合体を紹介するにあたって、このモンスターを例に成長パターンをお見せしよう。	オグレ 	そろそろある程度遠くへ冒険しても、安心できる。いかにも強そうで、迫力がある。	トロット 

◀B▶レベル17でようやく合体できるゾ！

ケンスカール	ログオーク	エルオーク
		
G. スネークとの合体により、毒無効と水に強くなる特性が備わる。また、特殊攻撃も持てるようになるが、あまりメリットがない。	ゴーレムとの合体により、石化無効と武器防御の特性が備わる。しかし、ゴーレムの水に弱いという特徴も付いてくるのが厄介。	スライムとの合体で、マヒ無効と武器防御の特性が備わる。特殊攻撃は、オーク系ではできなかった遠距離攻撃ができるようになる。

◀C▶究極のレベル34合体が運命の分かれ道!!

スカルゴラ	ログダルク	エルフィクス
		
クロスケード	**ロゲルトン**	**ルガルク**
		
ケンスカールがドラゴンニュートとで、スカルゴラになる。サイクロプスとではクロスケードに合体変身する。	ログオークがミノタウロスとで、ログダルクになる。スケルトンとではロゲルトンに合体変身する。	エルオークがA. スフィンクスとで、エルフィクスに。ガーゴイルとでは、ルガルクに合体変身する。

オリジナルのモンスターが、レベルが上がるにつれて、進化の過程を踏む。名称とグラフィックが変化するが、別にこれといった特別な能力が備わったりすることはなく、ただ、パワーアップするというだけのものだ。進化の過程は、それぞれのモンスターに3パターンある。

進化はレベル13までで終了で、次はレベル17からの合体という過程になる。合体とは、他のモンスターの細胞を体内に取り入れて、他の種族の能力を自分のものにしてしまうことをいう。

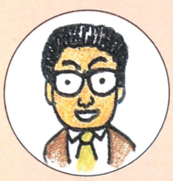
合体のグラフィックパターンは、それぞれのモンスターに9通りあり、全モンスターのパターンを合わせれば108通りもの数になる。十人十色のモンスターができるので、プレイしていてなかなか楽しい気分にさせてくれるのだ。



➡これが噂の究極モンスターパーティ！ どんな強敵が来ようと、怖いもんなしだ。

ただし、合体で注意することがただ１つある。合体の目的は新たな能力を備えることにある。今まで持っていた能力と重複しては何の意味も持たなくなってしまう。できるだけ、現在持っていない能力を備えている種族との合体を心掛けよう。

メーカーからのひと言

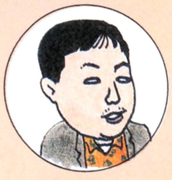


近況!?とりあえず、基本的にはＯＫ!!

大変長らくお待たせ致しました！ ついに『ラストハルマゲドン』の登場です。人間はボロボロ、会社はぞうきんのように汚くなりましたが、らすまげだけは完全無欠です。どぞ、よろしく！

（松本）

攻略メモ

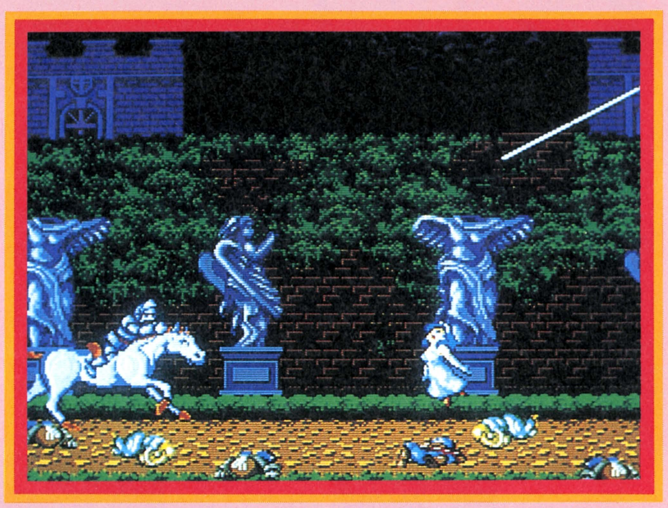


もうすぐ僕の誕生日。ルンルン！

面倒な戦闘は、つい自動攻撃にしてしまいそうになるが、そこをこらえて、それぞれのキャラに指示を与えよう。自動攻撃を多用しすぎて、高レベルの敵と戦い、せっかく育てたキャラが死んでは、もったいないゾ！（クネクネ太斎）

大魔界村

SG専用ソフトの3作め『大魔界村』。超キレイなグラフィックはSGの名に恥じない凄いものになっているし、なんてったってエンジン初の8Mソフト！ 期待せずにはいられないぜ!!



NECアベニュー／7月27日発売／¥10,800　ACT　8M　SG

ルシファーを倒すためアーサーよ立ち上がれ!!

メガドライブにはなかったオープニングアニメーションや、SGならではのキレイな二重スクロール。まさにアーケード版そのままの完全移植で登場の『大魔界村』なんだけど、とにかく〝ムズカシイ〟との評判通り、キミたちプレイヤーの腕前がゲームクリアの鍵を握りそうだ。しかし、腕前だけではルシファーを倒すことはできないぞ。敵を知ることも重要なのだ。そこで今回は、6種類ある武器の特徴や、〝宝箱の中身はなんだろな〟の法則（仮称）、そしてステージ3までのポイントとボス攻略を紹介したいと思う。ルシファーよ、首を洗って待ってろよ！



⬆不規則な動きをする〝レッドアリーマー〟。はたして、ハダカのアーサーに勝機はあるのか。

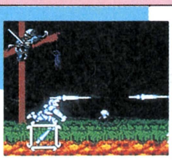


⬆SGならではの素晴らしいグラフィック能力があってこそ、『大魔界村』をここまで再現できたのだ。

アーサーが使える魔力を浴びた6種の武器！

ヤリ

アーサーが最初に持っているノーマルな武器。2連射しかできないけど、このヤリを使いこなさなくては話にならない。けっこう使えるぞ！


⬆アーサーにはやはりヤリが似合う。


⬆ヤリの魔法。上と左右の敵に効く。

ナイフ

このナイフを取ってしまえばこっちのものだ。3連射できちゃううえに、魔法を使うとアーサーが分身し攻撃力が2倍になるオイシイ武器。


⬆3連射できるナイフは最高だね。


⬆分身すると攻撃力は2倍だ〜い！

剣

6種類の武器の中で一番威力がある。ただ、接近戦には強いけど、全体的には使いにくかったりする。間違って取ると困ることもあるぞ！


⬆間接攻撃はできないけど威力は◎。


⬆これで空中の敵も倒せるぞ！

斧

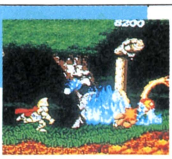
武器の中で一番使えないんじゃないだろうか。まっすぐ前に飛んでいかずに斜め上に飛ぶ。下り坂じゃ目もあてられないほど悲しい。


⬆一度に一つしか投げられない。


⬆アーサーの周りは大爆発だ!!

ナパーム

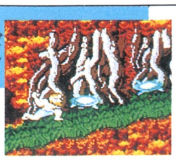
投げてそのまま敵に当ててもいいし、地面に落ちると燃え広がってダメージを与えてもくれる。いろいろな使い方ができるんだけど……。

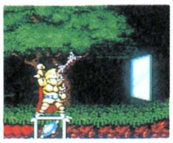

⬆炎の中に入るとバリアになる？


⬆画面じゅうの敵を一掃できるぞ。

円盤

ヤリとほとんど同じ感覚で使える。とくに、しゃがんで投げると地をはっていくから、足場が平らじゃないとこでは威力を発揮するぞ。


⬆地をはっていく特殊な武器。


⬆一番使えないトホホな魔法。

イラスト／星野由美子

STAGE・1 アーサーの戦いが、今始まる……

攻略ポイント1 ステージ後半の始まりは、カマイタチの動きを見切れ!!

このステージで最初のヤマバとなるのが、後半のスタート部分。そう、あのカマイタチ野郎が登場するところだ。こいつは、クルクルと回ってるときは、いっさいの攻撃が効かない。しかも、けっこうイヤラシイ角度でアーサーに近づいてくる。しゃがんでよけようかジャンプしようか迷うとこだ。ここはカマイタチの動きを冷静に見て、タイミングよくよけること。間違って逆戻りして逃げてはダメ。敵が次々と飛んでくるぞ。



⬅回ってるときは攻撃しても無駄なのだ。



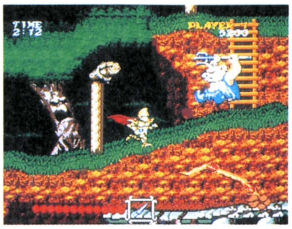
⬅カマイタチの動きをよく見てかわそう。

攻略ポイント2 ドクロを吐き散らす花と、次々と生えてくる触角は、先手必勝で!!

ステージ1最大の難所となるこの場所は、ドクロをバラまく花とアーサーの行く手を阻む触角の複合攻撃が非常に厳しい。モタモタしてると上からドクロは降ってくるし、触角がニョキニョキ生えてきちゃうし、も〜大変。で、攻略法としてはまず、ドクロ花を先に倒すことだ。花を放っておくと、ドクロをバラまかれて、非常に不利な戦いを強いられてしまう。触角は根元を撃てば倒せるから、とにかく先手必勝で倒してしまおう。



⬅敵をすぐにやっつけないとウジャウジャわいてくるぞ！



⬅おーっと！ いきなりブタが登場。ビックリするな〜。

対BOSS戦略 さあ、いよいよステージ1のボスと対決だ

このボスはあまり強くない。魔法のヨロイをつけてくることができたプレイヤーにとってはあまりてこずらないだろう。攻撃パターンは、口から火の玉を1つずつ吐いてきて、長い首を上下に動かしながらアーサーのほうに迫ってくるだけ。ただし、アーサーが持っている武器によっては厳しいこともある。剣やナパームは避けたほうがいい。ベストはナイフと魔法のヨロイだ。ボスが現れたら、魔法を使って分身しよう。火の玉は必ず1つずつしか吐いてこないから、よく見てよけながら攻撃するのだ。決してあせってはダメだよ。



⬆さあボスの登場だ。ここで分身して戦いの準備はＯＫ！



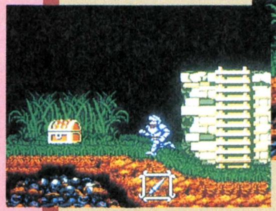
⬆必死に弾をよけながら攻撃するアーサーの雄姿。ガンバレ！

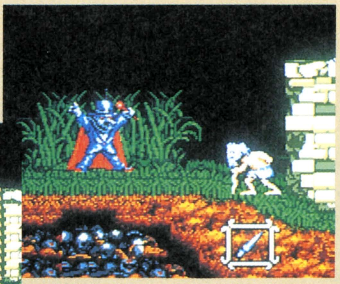
宝箱出現の法則!!

宝箱の中身は何だろな〜と、壊してみると……ゲゲッ!!

このゲームは宝箱の出現位置を知ることがけっこう重要なのだ。出現位置をちゃんと知っていれば、アーサーがハダカになって「あと一撃で死んじゃうよ」なんてときでも、近くの宝箱をすぐ出してヨロイを取ればピンチをしのげるわけだ。宝箱の出現方法は、一定の場所をアーサーが通るかジャンプすると出るから、よ〜く覚えておくこと。ただ、がむしゃらに宝箱を壊してはダメ。何が入っているかという法則は決まってるから、下の表をよく見てね。

⬇やった！ 宝箱だ。でも中は……？





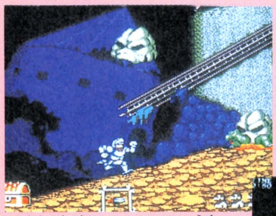
⬆ゲゲッ！ マジシャンだ。そのうえジジイにされてしまった。ゲホゲホ。

	1個め	2個め	3個め	4個め	5個め	6個め
●ハダカ	マ	→ マ	→ 武	→ 銀	→ マ	→ マ
●銀のヨロイ	マ	→ 金	→ 武	→ 金	→ マ	→ 金
●金のヨロイ	マ	→ 武	→ 武	→ 武	→ マ	→ 武

マ−マジシャン　武−武器　金−金のヨロイ　銀−銀のヨロイ

STAGE・2 あらゆる物が燃えさかる炎の面

攻略ポイント1 次々と跳ねてくる亀は注意しろ！丘の上にある障害物もクセモノだ



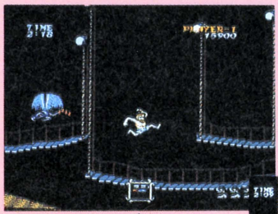


ステージ2に突入すると、いきなり亀の大群が跳ねてくる。タイミングを見計らって亀の下をくぐろう。しかし、アーサーの後ろへ過ぎ去った亀が、弾を吐きながら追っかけてくることがあるから注意すること。丘の上にある障害物は、跳び越えるときに亀に当たらないよう、慎重にジャンプするように！

⬆亀の大群だ！ よーく動きを見て亀の下をくぐれ！

➡丘の上にある青い障害物は、十分注意しながら跳ぼう!!

攻略ポイント2 吊り橋は穴のあいてる場所を覚えること。さもないと……



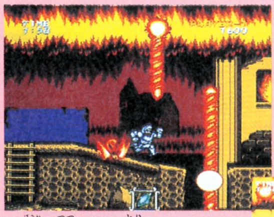


ステージ2中盤の攻略ポイントは、吊り橋の穴があいてる場所を絶対に覚えることだ。下手して落ちると“アリ地獄”のえじきになってしまう。悲しい。でも、助かる場合もあるので、アリ地獄から抜け出す手としては、跳びながら坂を上るといいぞ。あと、吊り橋を跳ぶときはカゲロウに注意だ！

⬆穴のあいてる場所はきちんと覚えてジャンプしよう。

➡あーっ！ 落ちてしまった。跳んでアリ地獄から抜け出せ。

攻略ポイント3 炎の鳥が容赦なくアーサーに襲いかかってくるステージ後半



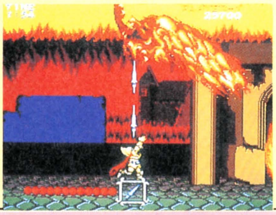


ここはプレイヤーの操作テクニックが、問われるステージ2最大の難関だ。上下左右あらゆるところから、炎の鳥がアーサーに向かってくる。どういう体勢からでも攻撃できなければ、ここをクリアするのは非常に難しいだろう。武器は円盤やナイフ、ナパームもけっこう使えるから、あとはキミの腕しだい。

⬆炎に包まれた鳥がアーサーめがけて飛んでくる！

➡あらゆる技を駆使して敵を倒し、ひたすら先へ進め!!

対BOSS戦略 恐れるな。こいつは見かけ倒しだ!!



⬇このボスはたいしたことない。

難しいステージ2のボスとは思えないほど弱い……。アーサーの上を一度ジャンプして往復したあと、今度は低空飛行で突っ込んでくるからしゃがんでよけよう。そのあとは怒ったそぶりをして、立ち止まるから、そこで武器を連打！ とにかくスキをみて攻撃しまくることだね。

STAGE・3 1つの操作ミスも許されない!!

このステージの最初は足場がエレベーターで、上のほうへ強制スクロールされてしまう。上からは鳥がボトボト石を落としてくるから注意しよう。後半は右へ強制スクロールするうえ、足場が動きまくるからタイミングよくジャンプしないといけない。もし足を踏み外そうもんなら、一発であの世行きだからね。

➡敵の攻撃をよく見て、どんどん先に行こう！





⬅タイミングをとっておもいっきりジャンプ！

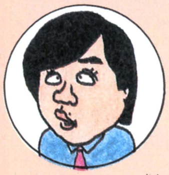
対BOSS戦略 雲の化け物“ガスト”との対決だ!!

ガストとの対決の場所は、足場が少ないためアーサーにとって不利な戦いを強いられる。ガストは最初アーサーの周りをグルグルと2度回るのだが、そのときが攻撃のチャンスなのだ。そのあとガストは放電して怒りだすから気をつけること。

➡アーサーの周りを回ってる間に攻撃だ！



メーカーからのひと言



マスターアップの連続で5kgやせました。

NECアベニュー初のSG用ソフト『大魔界村』の発売日も、いよいよ7月27日に迫ってきました。SGの性能と8メガの大容量が織りなす大迫力は、きっと誰もが納得の行く出来ばえです。SGユーザー必携の一作、ご期待ください。

攻略メモ



MSX2＋を手離して寂しい今日この頃。

『大魔界村』は難しいアクションゲームというイメージがあるけど、コツを心得てジックリと遊べば決して難しいゲームではないと思うのだ。しかしSGの絵はほんとにキレイだね〜。

（大人子供のMIRO）

ファンタジー
MAIL RPG

さまよえる白銀宮(プラチナムパレス)

最終回

白銀宮(プラチナムパレス)の大龍(おおりゅう)

深淵(しんえん)なる白銀宮(プラチナムパレス)の中(なか)、そこは行(こう)動(どう)を起(お)こした者(もの)たちが再(ふた)び相(あい)まみえる最終舞台(さいしゅうぶたい)。最後(さいご)の謎(なぞ)がギヌルオン、ラーらの目(め)の前(まえ)に正体(しょうたい)を現(あらわ)す！



ゲームデザイン/遊演体
シナリオ/小泉雅也
イラスト/中村博文

最終回 白銀宮の大龍

白銀宮の奥底に眠る大龍は目覚めるか？
——そして、さまよえる白銀宮の行方は!?

第１章
最後の出現

夏立てるオザンの祝祭日を過ぎて１週間がたつけれども、草原の夜は少し寒いくらいだった。小人のスゥ・プディングは温めたスープを火からおろした。スープを口に運びながら彼女は思った。——白銀宮が出現する方位は銀色から赤紫へと左回りにうつり変わっている。偶然なのだろうか。

「しばし、ご一緒させていただけますか」

ぼんやりしていたスゥは顔をあげた。突然だったが驚きはなかった。信じがたいまでの美しさをそなえた妖精族が立っている。

「ええ。——あまりものですけど、スープはいかがですか。あ、でも妖精さんはこんなものお口になさらないでしょうか」

「いえ、いただきましょう。わたしはエァ・ラウリューンともうします。——なぜ、このようなところにお１人で？」

「白銀宮を追っています」

「そうですか。わたしは白銀宮の真実を多くのかたに知ってもらいたいと思い、おりあるごとに歌を伝えているのです」

「その歌をぜひ聞かせてください」

エァは草原のさわやかな緑の香りにも似た美声で、白銀宮の詩を歌った。

「もしもごぞんじなら教えてください」

歌の余韻から目覚めてスゥがひかえめにたずねた。「白銀宮の現れるインジーク方位は左回りにうつっているのでしょうか」

「わたしはその答えを知りません。わたしは金色の方位を目指すつもりです。もしそうなら、闇黒の方位ですね」

「魔国デュラの領土ではないか、と」

「真実はわかりません。ただ、アスマ・インジークは左への移行を心の内面の探索と解釈することがあるそうです。あなたのご指摘が正しいのかもしれません」

しばらく話したのち、ラウリューンは最初の思いにしたがって、金色の方位、夜明けと新しいはじまりの方位に去っていった。

翌朝スゥも、予定どおり闇黒の方位、覚めることのない眠りとあらゆる記憶の終着の方位へ向けての旅を再開した。

しかしながら、白銀宮が次に出現したのは深緑の方位、真の知恵とやがて覚める眠りの方位だった。実際の位置は、大陸中央のラムザス大平原をはるか北にのぼった、住むものとてないリラーの荒れ地だった。

第２章
捜索

ギヌルオンたちはまた分かれ道にさしかかった。だれ言い出すともなく４人が顔を見合わせた。先頭を進んでいたギヌルオンが曲がり角で立ち止まると、４人をふり返った。

「今までどおり、おれは左に行く。だれか右に行ってくれないか」

「おれが行こう」

レイ・ヴァシュガルが名のりをあげた。彼にはギヌルオンと別れてもかまわないという思惑があった。ギヌルオンは龍人との戦いを邪魔するだろう。彼はなんとしても龍人を倒す決意で白銀宮に入ったのだった。

それから少しして休憩をとった。歩きはじめて４時間ちかくが過ぎていた。最初、白銀宮に入ってすぐのところでギヌルオンが待ちか



まえて、オファトの捜索に協力してほしいと集めた仲間は20人以上、分かれ道ごとに１人ひとりが去って今では３人になっていた。

「オファトは見つかるんでしょうか」

と、シヴァ・ジェインがたずねた。

「見つからないとは思えない」

ギヌルオンは短くそう答えると、やさしい笑顔をジェインに向けた。「あきらめない、あせらない、後悔しない、自分を信じる、自分にとって本当に意味あることに取り組む——まあ、こんなもんだ」

「オファトがいるところは、オファトがいないすべてのところを除いた場所だ、という考えは、しかし詭弁じゃないかね」

ドワーフのリ・ヴァナが言った。ギヌルオンはにやりと笑った。

「少なくとも嘘ではない」

「すべてがあんたのいうとおりだとすれば、分かれ道で別れたやつらはオファトがいないことを確かめに行ったようなものだ」

「問題があるとすれば、オファトがいるにせよいないにせよ、白銀宮のすべての場所を捜しつくすなど不可能だということだ。事実、残るは４人だけで、とてもくまなく捜しつくすことはできない」

「でも、あたしは信じるわ」

それまでだまっていたパンドラが言った。

「ありがとう。そろそろ行こうか」

ギヌルオンは機敏な動作で立ち上がった。

☆

バーン・ラディスが角にさしかかったその瞬間、小さな影が角の向こうから前ぶれもなく姿を現した。

「ひっ！」驚いて短い悲鳴をあげる。

「ひゃっ!!」相手のほうもおなじ調子で叫んだ。よく見れば小人族の女の子である。

「べつに危害を加えるつもりはない」

ラディスは落ち着いて声をかけた。

「あたしだってべつに危害を加えられるつもりはないわ。ぼんやり歩かないでよ」

「そっちこそっ……!?」

ラディスは息を呑んだ。いつのまにか、１人の女性がそばに立っていた。

「お静かに。龍人が来ます」

彼女の見つめる方向に目をやると人影が近づいてくる。やがてホタル草の弱い明かりでもはっきりと顔がわかるところまで近づいた。その相手に、小人の彼女が食いついた。

「あんた、龍人でしょ。あたし、カリスト・フローラ。あんたに言いたいことがあるの。こんな白銀宮なんか持ってきて、ユルセルームを騒がせないでちょうだい」

龍人は立ったままカリストにやさしい視線と笑顔を向けた。「わたしは白銀宮と直接関係をもつわけではないのです。わたしと白銀宮は混じり合うすべての色の力、太古の力を通じて結びあっているだけです」

「立ち去ってはもらえませんか。あなたが立ち去れば白銀宮も消えるかもしれません」

ラディスは努めておだやかに言った。

「わたしが自分の居場所を選ぶことはありません。わたしはいつでもどこにでもいます。その意味では、わたしはどこにもいません」

「教えていただきたいことがあるのです」

もう１人の女性、アルシアがたずねた。

「答えられることでしたら」

「眠りの本質は、混じり合うすべての色の力と関連しているのでしょうか」

「残念ですが、わたしには答えられません」

「そうですか、ありがとうございました」

龍人はもう一度カリストに笑顔を向けた。

「カリスト、あなたがいま一度目覚めて、その眠りの中でお逢いできればと思います」

「まっぴらだわ」カリストはそう言ながら、両腕を胸のまえで組むとそっぽを向いた。

龍人は２人にも笑顔を向けると、３人のあいだを抜けて自分の方向へ歩み去った。

――階段を見つけた。ここに来られる者の力を借りたい。

声ならぬ声が通廊に響きわたった。ほかでもないラミアン・ラーの声である。アルシアはその声に顔をあげ、心の中に魔法の心象を形成してゆっくりと姿を消していく。

「あっ！　あたしも連れてって!!」

カリストは大声で叫んだが間に合うはずもなかった。

第３章
深淵

アルシアが魔法的な心象の共鳴をたよりにラミアン・ラーのもとに到着したときには、すでに何人も集まっていた。

見慣れた白銀宮の真四角な通廊と違って、上部を円形にくり抜いた通廊が口をあけている。その通廊はいきなり、左回りに下降する巨大な螺旋階段のせまい段に通じている。正面は向こうまで何もない広大な空間である。螺旋階段に手すりはなく、上にも下にも無限につづいているかのように見える。

やがてラミアン・ラーが一同の中心に進みでた。うぐいす色の薄物姿は場違いながら、他人の心をひきつけるものがあった。

「だれか、この下にわたしの捜す者の気配を感じないか」

「深い眠りの心象があります」小人族のエリザート・レイアがひかえ目な口調で告げた。

「深く長い眠りですが、いずれ目覚める眠りです。おそらくは遠くない将来に」

半妖精のルネア・ルートスが付け加えた。

「問題はあなたが何を捜しているかによります、ラミアン・ラー」

いま１人の半妖精、テトラスン・ラートが言った。場にしばしの沈黙が流れた。

「そんなことをたずねてはいない」

ラミアン・ラーはラートを一瞥すると、ため息をついた。「わたしは下りようと思う」

「この長い螺旋階段を魔法も使わずに、ですか」服からして魔法使いらしい小人族、レッドフォックスが少しあきれたように言った。

「歩いて下りるのが近道だ。それがわからないなら、べつにわたしにしたがう必要はない」

ラミアンは無表情にそう言うと、皆にかまわず通廊を抜けて螺旋階段を下りはじめた。

☆

ギヌルオンたちがシヴァ・ジェインと別れてから、さらに２時間が経過した。最後の分かれ道からは、右や左に曲がっても一本道だった。そしてついに通廊はとぎれ、上も下も、向こうがわも見えない闇黒の深淵に達した。

「こいつは…もしや、オファトの魔法がつくったのか」ヴァナが驚きをこめてつぶやいた。

「さてな。白銀宮にはああしたからああなったとか、こうすればこうなるといった考えは通用しない。この深淵がオファトの魔法の結果かどうかはだれにもわからない。ただ、ずいぶんとやっかいな代物だ」

ギヌルオンは右手のてのひらを上に向けて紫色の導きの光をつくると、深淵に投げ込んだ。闇の中に入るや、導きの光はたちまち弱まって見えなくなってしまった。

「魔法が効かない！」

リ・ヴァナがもう一度驚きの声をあげた。

「効かないというより、この深淵の闇黒は魔法そのもの、魔法の源といった性質をもっている。吸い取られるというのが近い」

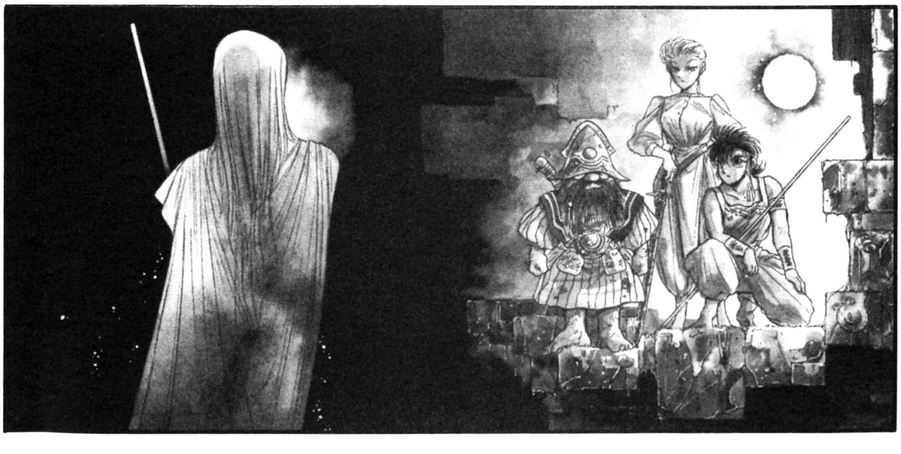
「ギヌルオン……」パンドラが呼びかけた。

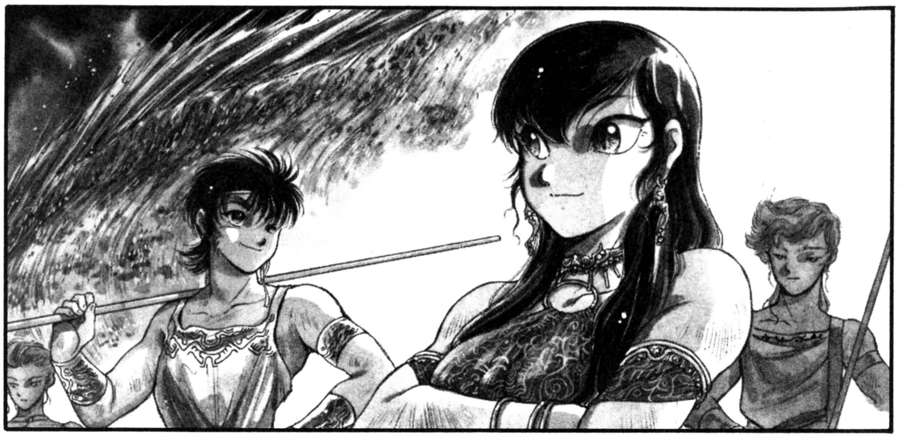
「どうした」

「わたしには闇の向こうに……」

ギヌルオンは真剣なまなざしでパンドラを見つめる。「緑の光に照らされて……妖精族の女性です。名まえを名乗っているようです。レ……フェ……レナ……フェティック……」

「レナ・フェティック！」ギヌルオンがめず





らしく興奮した声をあげた。「エルマをさらおうとして、ラミアン・ラーに消された、あのレナ・フェティック！」
「彼女がわたしを向こうがわに連れていってくれるそうです。ロープがあれば、それをつたって深淵をこえられる、と」
「ロープはあるが、そこらじゅう硬い石で固定できるようなところはないぞ」
　ヴァナがロープを取り出しながら言った。ギヌルオンが彼の肩をしっかりとつかんだ。
「力を貸してくれ。向こうに渡るまで、こっちでしっかりロープを持っていてくれ」
「力には自信あるが、おれはどうなる」
　ギヌルオンは一瞬だけ目をそらした。
「向こうには行けない……だが、白銀宮の消失のあとは無事に外に出られるはずだ」
「わかった。フォート・ギヌルオン、あんたに任せるよ」
「ありがとう」
　パンドラはヴァナからロープを受け取って、闇黒に手を差しのべた。ほっそりとたおやかな腕が闇の中から差し出され、彼女はそれに導かれて、闇の中に姿を消した。

第4章
眠り

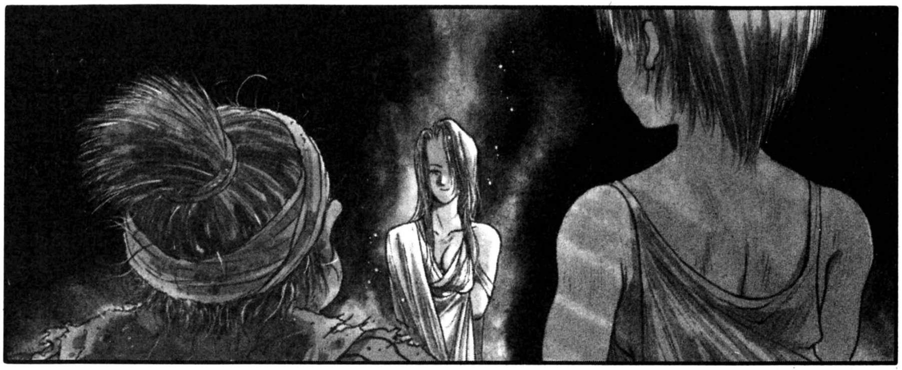
「いたたたた……」
　オファトははげしく尻もちをついて、腰をさすりながら立ち上がった。
「ここは……。あれっ、兄きは!?」
　オファトはきょろきょろと周囲を見回した。妙な場所である。上も下も右も左も黒一色である。闇ではなく黒なのだ。自分の腕や服は、どこかからとどく光で昼間のようによく見える。しかし周囲は黒一色で何も見えない。風の動きがなく床が平らで石のように硬く、どうやら建物の中らしい。
「まずいなぁ」いつになくのんびりとした調子でつぶやく。何が起こったのか想像もつかなかったけれども、あせりや恐怖はない。
　少し歩いても、黒い世界がつづくばかりでらちはあかなかった。おなかがへって、荷物の中の食糧をかじると、今度はすぐに眠くなってしまった。とりあえず危険も感じないので、その場にごろんと寝てしまう……。
　……黒い世界の中を紫色の光が漂っている。どうもこちらに近づいてきているようだ。――あれは導きの光だ。だれを導いてるんだろう。光しか見えないな……。
　ギヌルオンに導きの光について注意を受けたことを思い出した。――導きの光は問題がはっきりしているときにしか使えない。問題をはっきりさせる努力でたいていの問題が解決できるので、実際に使うことは少ない。導きの光は知の神ザリの奥義の１つとも伝えられ、またザリの知の限界ともいわれる。インジークは深緑の方位に秘められた真の知恵はザリの知よりも深いと記している……。
　オファトは飛び起きた。黒の世界の中を紫の光が接近してくる。首からランプをさげた犬――心にうかんだイメージを近づく光に投げかける。導きの光は急速に接近すると、オファトのそばでぴたりと静止した。
「インジーク方位の深緑の方向に」
　光は移動し、オファトはあとを追った。

☆

　螺旋階段を１周下るには10分以上かかった。３周めをなかば過ぎると、階段に取り巻かれた空間に眠れる龍の姿がかすかに見て取れるようになった。さらに下り、５周めには巨龍の存在が実在感と迫力をもって明らかとなった。６周めで螺旋階段は終わった。
　ラミアン・ラーを先頭に白銀の大龍に歩み寄る。今のところ目覚める気配はない。
「目覚めの魔法を使いますか」
　ウィルマートが小さく言った。
「みずから目覚めることが重要なのだ。その必要はない」
　ラーは声の大きさを気にせずに答えた。
「想いが強まれば動かぬものはない」
「ラミアン・ラー。間に合ったようだ」
　フォート・ギヌルオンの声が響きわたった。右手の壁にそれまで存在しなかった通廊が口を開いて、ギヌルオンがパンドラとともに姿を現した。ラーはふり返って、
「間に合ったのか？　何に」
　ギヌルオンはラミアン・ラーと目が合うとにやりと笑った。

第5章
覚醒

　行く手に明かりが見えてきた。その明かりが近づくにつれ、導きの光は弱まり、ついには消えてしまった。明かりは外への出口だった。
　オファトは黒の世界から外へ出た。水色の空、白い雲、花を咲かせた草むらのある草原、ゆるやかな丘、かなたの青い山脈、空気は春の香りに満ちていた。――この上なく心地よかったが、まともな現実ではなかった。
　少しはなれた丘に大きなネイラの木があり、人影があった。木の根元に不安げな顔をした少女が座っている。
　オファトが近づいても、彼女は不安げな表情で彼を見つめるばかりだった。
「ここはどこです」
　そうたずねたオファトに彼女は首を左右にふった。「青い髪の龍人に連れられてきました。帰りたいのですが、どうしたらいいのか」
「それじゃ、あなたはラミアン・ラーのところからさらわれた……」
「どうしてそれを。もしや、ラーさまに言いつかっていらしたのですか！」
　少女は明らかにエルマだった。彼女は表情を一変させて、オファトに駆け寄ろうとした。
「い、いや、そうじゃないんで、おれも白銀宮の中で迷子になっただけで……」
「オファトさん、あなたは迷子なんかじゃありません。あなたはフォート・ギヌルオンの一番弟子、白銀宮にもどるだけの力をもっているはずです」おだやかで美しい周囲の風景にふさわしいすずやかな声だった。１人の妖精がひっそりと立っていた。
「わたしはレナ・フェティック。エルマさん、



おぼえていらっしゃいますか、あなたとラミアン・ラーを引き離そうとした妖精のことを。わたしはあなたに許しを乞いに来たのです」

エルマはレナを見上げて、何も言わない。どう答えるべきか困っているようだ。

「レナ・フェティック、あなたはラーの魔法で存在さえも消し去られたのでは……」

そうオファトが言うのを聞いて、エルマの表情が驚きに変わった。

「たしかにわたしの存在は太古の力に引き裂かれ、消え去りました。しかしながら、わたしがユルセルームに生きたという事実が消え去ったわけではありません。だから、こうして許しを乞うために来たのです」

「そんな、許しを乞うのはこちらです。まさか命をうばってしまうなんて、そんな……」

エルマは立ち上がるとレナの手を取った。

「許していただけますか」

「もちろんです！　ラーさまも許してくださるはずです。いえ、ラーさまに代わってわたしがお詫びいたします。でも、どうしたら」

「ラーさまのもとへお帰りなさい。あなたがお幸せなら、わたしは何もいりません」

「はい！　オファトさん、わたしも一緒にもとの世界にもどしてください」

エルマはオファトをふり返って元気よく頼んだ。オファトはあたふたとして、レナの顔を見上げた。

「あなたはできます。本来１つであるべき引き裂かれたものを結びあわせるのです。それが本当の意味で目覚めなのですから」

エルマがオファトにすがる。そして……。

☆

「来た。あっちだ!!」

ラミアン・ラーのほうにゆっくりと歩んでいたギヌルオンが自分の真正面を指さした。ラーたちがふり向くその先の壁に、白い輝きの通廊が出現した。その光の中から、エルマとオファトが現れた。

「ラーさま！」エルマが走り出す。

「エルマ！」ラミアン・ラーも相手の名を呼び返すと彼女に向かって走り出した。皆の見守る中、２人はしっかりと抱き合った。

「エルマ、わたしのせいで辛い目にあわせてすまない」

「いいえ。ラーさまはきっと来てくださると思っていました」

オファトは注目を浴びることなく、ギヌルオンのそばにもどった。ただギヌルオンだけが楽しげに笑いながらオファトを迎えた。

「ひとりでいいカッコしやがって」

ギヌルオンがオファトの頭を小突いた。

「そんなぁ、どうせ兄きは足手まといがなくて大活躍だったんでしょ」

「目立たないほうがカッコいいんだよ」

ギヌルオンが大声で笑ったが、その声は大音響でかき消された。龍はゆっくりした動作で身じろぎすると、長い首をもたげた。頭をゆるやかに左右にふって、もう一度のどの奥から大音響を発した。

足元が地震のように揺れているのは龍の動きのためだけではないだろう。おそらくは白銀宮全体が揺れている……。

☆

白銀宮の塔にまじって白銀の大龍の首が見えた。首が天空を目指して伸び上がるにつれて、白銀宮は下から崩壊しはじめた。塔は中心に向かって倒れこみ、胴があらわになるころには四囲の壁の上方がわずかに原形をとどめるだけだった。龍は上へ上へと昇りつづけ、白銀宮は消え去った。石材の一片も余すことなく、すべては白銀の龍に吸収された。

やがて大龍は北東の方角、インジーク方位の青紫の方向へ飛び去った。青紫は、夜明けの薄明、はじまりの予感の方位である。

白銀宮消失のあと、中にいた者たちはリラーの荒れ地に取り残された。

オファトはすぐにあたりを見わたしたが、ラミアン・ラーとエルマの姿は見えなかった。ただ、南に飛び去る２羽の名も知らない小鳥を見かけたような気がした。

ギヌルオンは大龍が飛び去った彼方を見つめている。オファトが近づくと、

「終わったな。おまえもよくやった。おまえだけじゃない、みんなよく協力してくれた」

「これからどうします」

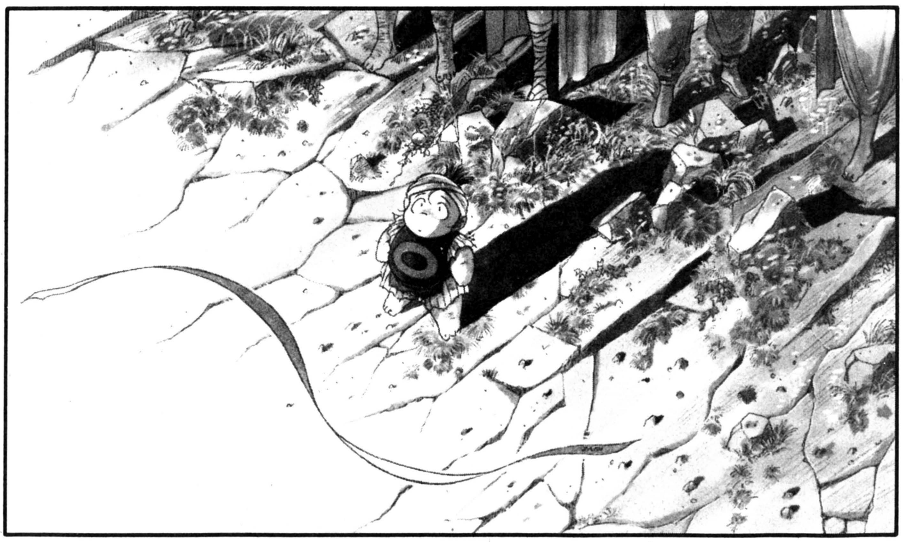
「さあな、おまえが考えろ」

「えっ!?」オファトはギヌルオンのことばに少し驚いて彼の顔を見上げた。たしかにギヌルオンの笑顔を見たように思った。しかし彼の視線の先にあるのはよく晴れわたった青い空と、吹きぬける風だけだった。

☆

晩年オファト・ファファールは、回想録の『さまよえる白銀宮』に関する部分に次のように記している――未明の伝承に取り組む者は、謎を謎のままに残し神秘を神秘のままに認めることを学ばなければならない、と。

（完）



最終結果発表



『さまよえる白銀宮』第４回（６月号）、最終行動結果の発表です。最終行動のサービスとして、種族の関門や行動の成功の確率、成功で得られる経験点の３つを今までより少し大きくしてみました。

まず方位の選択状況は人気のあった順に、闇黒・青紫・銀色・深緑・金色・青色・赤紫でした。闇黒がトップに立ったのはどうやら「方位左回りの法則」が発見されたせいのようです。銀色の人気が復活しましたが、結局、４回とも違う色に落ち着きました。種族のほうは人間・小人・妖精・ドワーフ・半妖精・半鬼という順位で、最後は無難をとってか、半妖精の倍率は急速に下がりました。従来の倍率の11倍、今回の関門で７倍でした。

前回行動のサイドによる禁止はギヌルオン側のみ４番と６番でした。また、２番と８番が体力型、５番が精神型の行動でした。

で、結果の表をご覧のとおり、レベル１のヒーローが１人だけ誕生しました（女性キャラなのでヒロインというべきかも）。経験点を大きめにしたせいもあるのですが、エルマとオファトの両方を助けるという思いきった発想が体力、精神力の両面の成長につながったわけです。成長の特性で人間族が一番ヒーローになりやすいということもあります。

９番ですが、本筋とはあまり関係なく（だから方位も関係なく）Ｒａｙさん（山梨県・キャラ名：エァ・ラウリューン）の行動を、いかにもファンタジーにふさわしい行動でしたので採用させていただきました。

面白いところでは、白銀宮の色を塗り変えて白銀宮でなくしてしまうという案です。さら　あやささん（大分県）とＰＩＮＸさん（神奈川県）からいただきました。

本筋にあわせて真剣に考えてくださったみなさん、採用できなくてごめんなさい。

最後まで登録されなかった方、ごめんなさい。長らくのお付き合い、どうもありがとうございました。

参加者名	キャラクター名	種族	経験ポイント	称号
TACO.X	カルロス・ポンセ	半鬼	3	戦士2
HAO・DADY	ハルニバン・ハズン	ドワーフ	3	戦士2
Mist	ミスト	妖精	6	魔法使3
渡辺壮一郎	ライ・ライ・ライ	小人	6	戦士2
オイラはドラマー	フランシス・レイ	半鬼	1	戦士1
GUN HUNTER	◆シヴァ・ジェイン	人間	7	戦士3
輝楽	ジルフ・マーアラ	小人	4	魔法使1
三田舞夜	◆アルシア	人間	9	魔法使3
坂田魔金	フォット・ギルニオ	人間	3	戦士1
平　新一	ラース・ガイ	ドワーフ	1	戦士1
コロコロン	ギル・ギルギル	妖精	4	魔法使2
アルフォンス2世	カオス・ラルバ	半妖精	3	魔法使2
トシちゃん	◆テトラスン・ラート	半妖精	6	魔法使3
シアス・セマ	シアス・メゼ	妖精	1	魔法使1
ガンダムマークII	スキューレ・マーク	ドワーフ	6	戦士3
浅井大作	ミスター・モウミ	人間	3	戦士1
アドル	◆レッドフォックス	小人	11	魔法使4
ダッグボーイ	ガス	半鬼	1	戦士1
一文字猛	◆ウィルマート	人間	9	魔法使3
こまっちゃん	ジル・パーソンズ	人間	3	魔法使1
ミス・エマニュエル	ピュア・ノエル	人間	3	魔法使1
山岡弘和	シオン・ユルガー	小人	1	なし
のせて	サラン	小人	0	なし
ラッタッターMASA	ミディ・ジュラード	人間	3	魔法使1
SA・BU	バルムス・マイヤー	妖精	3	魔法使2
大宮義亜	リティア・カウ	人間	3	魔法使1
ぶちえらい	ソレイブ・ギムリス	ドワーフ	2	戦士1
ドリフト	ハーン・ベルヴィ	ドワーフ	3	戦士2
オイニイ	ニオ・オノサス	人間	0	なし
神崎一彰	カムイ・ギバ	人間	3	戦士1
長時	リト・ワイアート	人間	3	戦士1
ARIKA	ラルス・ダール	人間	0	なし
阿部武	ドリード・アルル	妖精	0	魔法使1
銀河丸	リム・ライム	人間	3	魔法使1
AKEMIさん	ヒューイ・リア	小人	6	戦士2
小松寛明	ハイパー・ラリホー	人間	3	なし
中山洋一	ドワイト・プレル	ドワーフ	6	戦士3
戦部藤丸	ユニ・トゥルマニエ	人間	1	なし
ヨウマサ	マリス・ワイバーグ	人間	6	戦士3
メイ・オウ	◆レイ・ヴァシュガル	人間	3	戦士1
丹間達也	リカルド	人間	6	戦士3
ザ・サル	バトル・ランボー	人間	3	戦士1
浮遊OP	スラン・レファード	人間	5	魔法使1
門脇史郎	アルファト・ササ	人間	2	なし
ろーたすいーたぁ	プリムダータ	人間	0	なし
LED	リア・フィールド	人間	3	魔法使1
山田太郎	フカリョク	小人	0	なし
松沢寛信	ザヴォイ・ルバドス	ドワーフ	1	戦士1
ヨロシイカ・N	ドゥワ・ドゥーワ	ドワーフ	1	戦士1
TAKATAN小太刀	ルーフ・ヴェターラ	人間	1	なし
夢乃助	◆リ・ヴァナ	ドワーフ	3	戦士2
末広剛視	バーソロミュー	人間	2	なし
B太郎	ガスト・ノッチ	人間	1	なし
リョウマ	ガイ・コーディー	人間	1	なし
ソーマ・データ	カル・ラムラー	小人	2	なし
佐藤男爵	アイーナ・リーン	小人	1	なし
風来坊のケン	リサ・シーズクイン	妖精	3	魔法使2
我来也	ミーク・ザメット	小人	4	戦士1
和Q星電	セイエス・モス	人間	6	戦士1

参加者名	キャラクター名	種族	経験ポイント	称号
NAKA	フェア・クレア	人間	3	魔法使1
R&R	マハ・カーン	人間	3	戦士1
RAMU	◆エリザート・レイア	小人	6	魔法使2
ピコ	トーリン・オーケン	ドワーフ	1	戦士1
MR3	ドラフ・スクウェア	人間	2	なし
平谷和広	ピレル・フレイム	小人	2	なし
MK	グーン・ハーン	ドワーフ	0	なし
龍統士元	ジュド・ギルガイム	妖精	4	魔法使1
モンゴルの虎	アラン・ストック	人間	0	なし
K・K	セリティ・レイト	人間	0	なし
Mr.エッグ	ターズミ・ターワイ	人間	1	なし
T. H	リーク・シラー	人間	0	なし
ライダーX	◆ルネア・ルートス	半妖精	8	魔法使3
どらごん	ヒョウ・カルマ	人間	2	戦士1
馬鹿太郎	ギルムス・パー	人間	2	なし
花の守裕組!!	オンジ・ハイム	ドワーフ	2	戦士1
パイルバンカー	ドワイト・トラップ	ドワーフ	0	なし
KAOS	ラース・キャロット	人間	4	魔法使1
きよしろ	◆カリスト・フローラ	小人	6	魔法使2
奥田充紀	リル・ラーミア	妖精	3	魔法使2
むまさん	ラサ・ファリノア	人間	3	魔法使1
グレイト	オール・ラダ・ゲイ	ドワーフ	3	戦士2
篠田訓男	クレイブ・バッシュ	人間	6	魔法使2
ALICE	ミノノ・ミゴ	ドワーフ	0	なし
ダダダダァー	カリオス・ドルガー	小人	1	なし
メタルスライムA	アバル・フレイズ	小人	3	戦士1
飛田一郎	ナイト・ミリオン	人間	3	戦士1
けるよん	エゼル・フォスグン	人間	2	戦士1
およよ	シュヴェール	人間	4	魔法使1
大澤正治	アルダ	妖精	2	魔法使2
篠原佑介	デビル・ドラゴン	妖精	1	魔法使1
溝口さおり	ローラ・カムラン	人間	4	魔法使1
山田亜澄	◆パンドラ	人間	9	ヒーロー1
パトレイバー	リュー・フォールド	人間	1	なし
虎龍	タイガー・ドラゴン	半鬼	3	戦士2
いとうたくま	ウィリアム・カーン	人間	6	魔法使2
九蓮宝灯	ロード・ミレール	人間	1	なし
はぶぁえる	スセリ	人間	3	魔法使1
山村孝一	マリア・テレジア	人間	2	なし
次郎吉	ギムリ・ゲルソン	ドワーフ	6	戦士3
TAKOMA	ヴァイ・ロミード	小人	3	戦士1
中村誠	キャルラン・ラミア	妖精	1	魔法使1
工藤一徳	パーター	ドワーフ	6	戦士3
風龍火龍水龍地龍	タルク・タンサラス	小人	1	なし
ようきなバカ貝	ガイル・チャビン	人間	2	戦士1
ろでます	ウォーア・ナッシュ	人間	3	魔法使1
コンドくん	ザルム・ガイ	ドワーフ	1	戦士1
イースIV	◆バーン・ラディス	人間	11	魔法使3
犬のタマ	ギル・ルミーレ	人間	1	なし
進々堂Z	カイ・ウィザード	人間	1	なし
かきっぱち	ファ・ミラン	妖精	8	魔法使4
竜水晶	レン・パウン	人間	6	戦士3
桂詩太	クーキー・レザン	人間	2	なし
ATOM	ドンバ・ガル	半鬼	3	戦士2
犬神明	ヤクモ・アンカラ	人間	1	なし
The Boh 3	リリアナ・レイクル	半妖精	1	魔法使1
すこっち☆ばくろまん	フェイルーズ	小人	1	なし
バナナ	ラーラ・アルカス	人間	3	魔法使1
吉川順一	ゼム・ラ・ゴールド	ドワーフ	2	戦士1
北城茜	カフミ・キティス	人間	1	なし
鎌田洋一郎	ギガ・ファントム	人間	3	なし
本田和靖	ニド・ホワイト	人間	1	なし
ミカエル	カルマ・シン	人間	1	なし
ヒロシヒロシヒロシ	コッセー	小人	7	戦士3
横浜のアドルクリスティン	マックスウェル	人間	2	なし
クリッパー	カティサーク	人間	1	なし
コスワース	ケン・ティレル	人間	3	魔法使1
菊池由美	エイヴィ・フロート	人間	3	魔法使1

◆印はストーリーに登場したキャラクター

プレゼント賞品

ここでお待たせのプレゼント賞品の発表です。ランキング上位者20名と、ランキングに関係なく10名、計30名のみなさんに、下のような賞品を送らせていただきます。いちおう上位の方から順に良いもの(と思われるもの)を割りふりますが、予想と異なった場合はあしからずご了承ください。

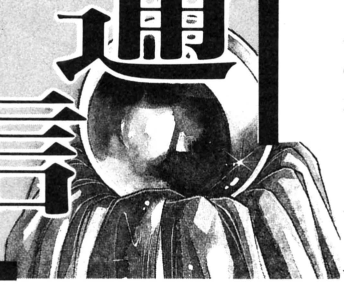


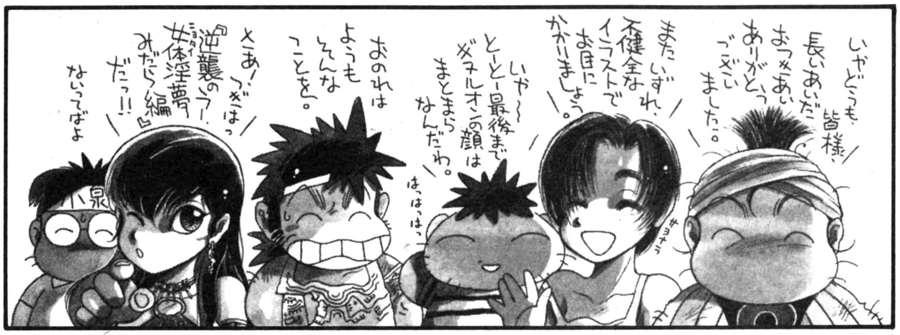
※賞品例●「ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード」(遊演体)●「モンスターメーカー学園」(翔企画)●「ホラーナイト」ホビージャパン●「実践RPG入門」(BNN) その他



水晶球通信

クリスタル つうしん





★『さまよえる白銀宮』、みなさんの応援をもちまして、無事完結とあいなりました。長らくご声援ありがとうございました。

★第１章で、スゥが指摘している「方位の左回り」は杉山芳英さん（岐阜県）のおたよりから採用しました。実は指摘を受けるまでぜんぜん気づいていなくて、ちょっと不思議だったので大きく取り上げてみました。で、実はふつう日本語の左回りは反時計回りのことで、実際の方位の移行とは逆なんですよね。でもインジークの「左への移行」と対応できるので、あえて杉山さんの逆の表現をそのまま使っています。

★それでは最後のおたよりを紹介しましょう。

☆悟る——これが一番良い方法ではないのだろうか？（京都府・黄煌仙）

★う〜ん、むずかしいところですね。何をどんなふうに、が問題でしょう。でも、あきらめと悟りを混同してはいけませんよ。まあ、がんばって悟ってください。

☆魔法といわれてもよくわかりません。ちゃんと、どんな魔法があるのか教えてください。（福岡県・偉い人）

★あまり馴染みがないかもしれませんが、ユルセルーム世界の魔法は、呪文と効果が１対１に対応するようなものではないんです。使い手の心の中のイメージで、あらゆる効果が生じるような魔法です。イメージしだいですから、魔法使いでなくても魔法を使うことができるわけです。

★ここで宣伝です。ゲームデザインの遊演体が出版している「ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード」では、ユルセルーム世界を舞台に、上記のような特殊な魔法ルールでテーブルトークRPGが楽しめます。

☆第１回と第２回のとき、白銀宮に入れて以来、全く入れません。私のキャラは今、何をしているんでしょう？（茨城県・大宮義亜）

★みなさん、忘れがちなようですが、ファンタジー世界にも日常生活はあるんですよ。毎日が冒険だったら疲れきってしまいます。白銀宮も去ったようだし、大宮さんのもふくめてみなさんのキャラクターは平穏なファンタジー世界の日常にもどれたわけです。これでメデタシメデタシ。まあ、２回も方位の関門が突破できればいいじゃないですか。ねぇ。

☆このままでは終わりませんよね。（東京都・小玉慶太）

★すみません。実はこのまま終わってしまいます。いろいろな事情があって、読者参加メイルRPGはしばらくお休みということになりました。本当に長らくのご声援、ありがとうございました。

★またいずれ、どこかでお目にかかることもあるかと思います。そのときはよろしくお願いします。先月号までの『トワイライト・ハンター！』担当、潮見茉莉さん、姫崎せりかさんからも、よろしくとのことでした。

★それでは、またお目にかかれる日まで。みなさん、お元気で。



⬆勝尾（東京都）

⬇小出真紀（岐阜県）





⬆森下美洋（愛知県）

⬇怪異けーいち（埼玉県）





⬆Ⓒろばぁと・ぱる（福岡県）

⬇鈴木宏昌（千葉県）





⬆まみや（兵庫県）

⬇“海の民”POC（愛知県）



S・S・S スーパー・すんげえ・シューティング
ゲームアイデア応募用紙

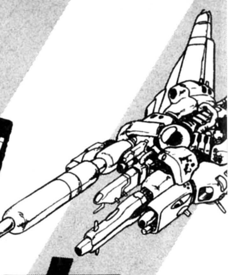
氏名		性別		年齢		職業	
住所				電話	(　　)		

	テーマ

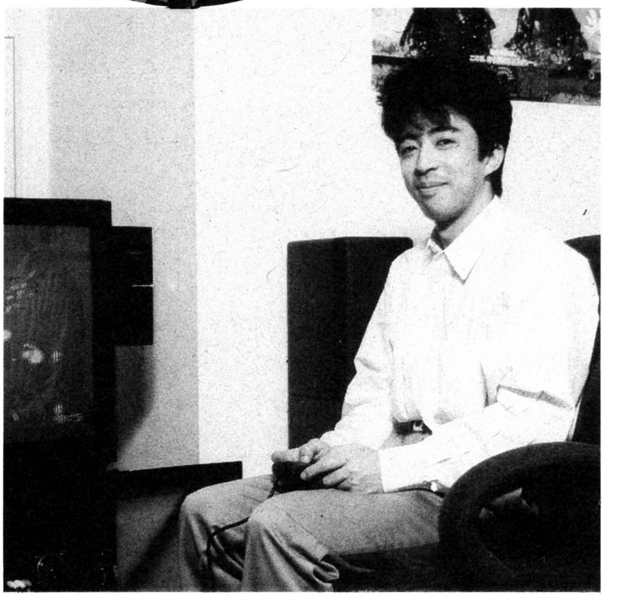
テーマ	

〈キリトリ線〉

㊖PCエンジン＋HUDSON GROUP HUDSON SOFTが贈る S・S・S（スーパー すんげえ シューティング）を



『天外魔境II』、『シュビビンマン２』と大好評のゲームアイデア公募企画の第３弾だ！　今回はキミのアイデアを川田達人が料理して、"究極のシューティング"をつくっちゃおう!!　というもの。「こんなSTGで遊べたらいいな」というキミの思いを、ストレートにぶつけてくれ!!



川田達人　本名、川田忠之。北海道苫小牧市生まれの25歳。ハドソン札幌本社に勤務するゲームデザイナー。これまで『ダンプロ』『ガンヘッド』『ＳＳＳ』などを手がける。

自由な発想をぶつけてほしい

㊖ＰＣエンジン読者のみなさん、こんにちは。ハドソンの"戦うゲームデザイナー"川田忠之です。最新作『スーパースターソルジャー』を完成させて、いまボクは新しいゲームの企画を練っているところ。みんなにコッソリ話しちゃうと、実は次回作はこれまでの２作以上にカゲキでおもしろい"究極のシューティング"をつくろうと考えているんだ。そのためには、いろんな人の様々な意見やアイデアを参考にしたい。そこで㊖ＰＣエンジンの、目の肥えた読者のみなさんに協力をお願いすることになりました。右の７つの部門に関して、キミの思いつくままに、気楽にアイデアを応募用紙に書いて送ってください。おもしろいアイデアを選考し、ボクがゲームデザインして"究極のシューティング"をつくります。内容としては基本的に"何でもアリ"。ただしオリジナリティが感じられなければ、ダメ。それでは、みなさんの応募、楽しみに待ってるよ!!

審査員より一言

川田忠之



言いだしっぺのボクが、審査員長を務めることになりました。『ガンヘッド』ー『ＳＳＳ』路線からまるっきりハズれたものでも、大歓迎!!　もちろんマニアのアイデアもぜひ聞かせてほしい。よろしく!!

北出和彦



どうも、ハドソンの広報を担当してます北出です。シューティングの腕はまあ並程度なので、素人の視点から、いいものを選んでいきたいと思います。そうそう、７月20日発売の『桃伝ターボ』もよろしく!!

岩崎啓真



ゲームデザイナーとしての私は超有名だが、『1941』や『TATSUJIN』などあまたのゲームをカウンターストップさせた腕を持つ、シューティング王としての私はあまり知られていない。マニアの視点から審査だ!!

佐藤辰男

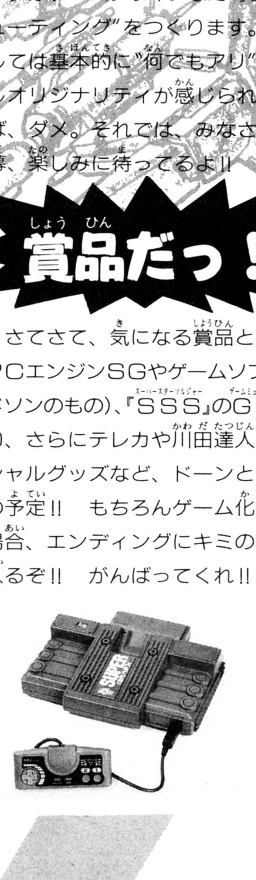


どうも、本誌編集長の佐藤です。毎度お引き立てありがとうございます。さて、『セビウス』以降のＳＴＧには指がついていかない私ですが、パッと見のおもしろさで選んでみたいと思います。派手さが命!!

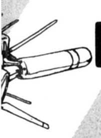
応募用紙は前のページにあるよ！

賞品だっ！

さてさて、気になる賞品としては、ＰＣエンジンSGやゲームソフト（ハドソンのもの）、『ＳＳＳ』のＧＭのＣＤ、さらにテレカや川田達人のスペシャルグッズなど、ドーンと大放出の予定!!　もちろんゲーム化された場合、エンディングにキミの名前が入るぞ!!　がんばってくれ!!



⬅専用ソフト『大魔界村』がそろそろ発売されます。



ゲームアイデア大募集 みんなでつくろう!



これがアイデア募集の7部門だ!!

さあ、これが読者のみなさんからの募集を待つ7部門だ。それぞれの説明をよく読んで、83ページの応募用紙を使って応募してほしい。基本的にイラストつきが条件だけど、部門によって(ストーリーなど)はイラストなしでもOK。応募する部門をはっきり書いてね。

1 ステージ構成+ストーリー

ストーリーはゲーム全体を左右する大事なところだ。たとえばハードSF調にするかギャグ調にするかによって、キャラクターも合わせなければならないわけだ。タイトルも一緒にね。

全部で何面にするか、どんなシーンで戦うのか、ということを決めるのがステージ構成。この2つは、別々でも一緒でもかまわないよ。

2 画面構成

ゲーム画面をどのように展開するかを考えてほしい。簡単にいえばスクロールはタテかヨコか、はたまたまるっきり違うものにするか、ゲーム進行に必要な情報を、どのように画面中に見やすく配置するかといったあたり。図も一緒に書いてくれれば、わかりやすいな。ちょっとむずかしいかもしれないけど、がんばって!!

3 オプションモード

「スーパースターソルジャー」にはオプションとしてキャラバンモードをつけてみたけど、キミのこんなことができたらいいな、というアイデアを聞かせてほしい。対戦モードや5人プレイ対決モードとかね。オプションモードっていわば"オマケ"だけど、『SSS』のようにオプションによって、ゲーム本編の価値をも高めることができるんだ。

4 マイキャラ

まず大事なことをひとつ。マイキャラは飛行機などのメカに限らず、何でもアリだからね。キミが実際にゲームする立場になって、カッコよくて派手な、プレイヤーが思い入れしやすいデザインをつくってください。あわせてそのキャラの攻撃方法や、パワーアップシステムなども一緒に書いてほしい。もちろんデザインだけでもOK。

5 敵キャラ

映画でもそうだけど、強い悪役がいないと、おハナシは盛り上がらない。というわけで、見ただけでやっつけたくなるような、憎々しげなのをよろしく！敵キャラ単体、ボスキャラ、またはゲーム全体にかかわるような敵キャラ軍団など、いろいろ考えてみてね。マイキャラと同じように、敵キャラの攻撃方法なんかもあるといいね。

6 アイテム

アイテムは、小さいけれど使い方によってはゲームの主役をもぎとってしまう、不思議な存在だ。パワーアップアイテムのみならず、いろいろ楽しい効果を持つアイテムを書いて、送ってね。いわゆる"隠れアイテム"なんかも大歓迎します。いままでに見たこともないような、オリジナリティあふれる作品を待ってるよ!!

7 ボーナステクニック

一度ゲームを始めれば、ハイスコアを人と競いたくなるのは人情というもの。『SSS』のキャラバンモードにあるもの以上に、奇想天外で楽しいボーナス点稼ぎのテクニックを考えてほしい。"棒の刺さったナスビを撃つとボーナス点が入る"なんてバカバカしいのでもいいよ。それによって得られるもの(点数など)も書いてね。

応募方法

83ページの応募用紙にキミのアイデア、そして必要事項を書きこんで、切り取って封書で右記のあて先へ送ってください。もし書ききれない場合は、原稿用紙などを使っていただいてけっこうですが、その際はアイデアの要旨を応募用紙に記入してください。また、ひとり何部門でも応募可能ですが、応募用紙1枚につき2作までとし、複数応募なさる方は、用紙のコピーをとって送ってください。なお、応募作品は返却いたしません。

しめ切りは8月15日(消印有効)。優秀作品発表の日時はしめ切り終了後に発表します。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
SSSアイデア募集係

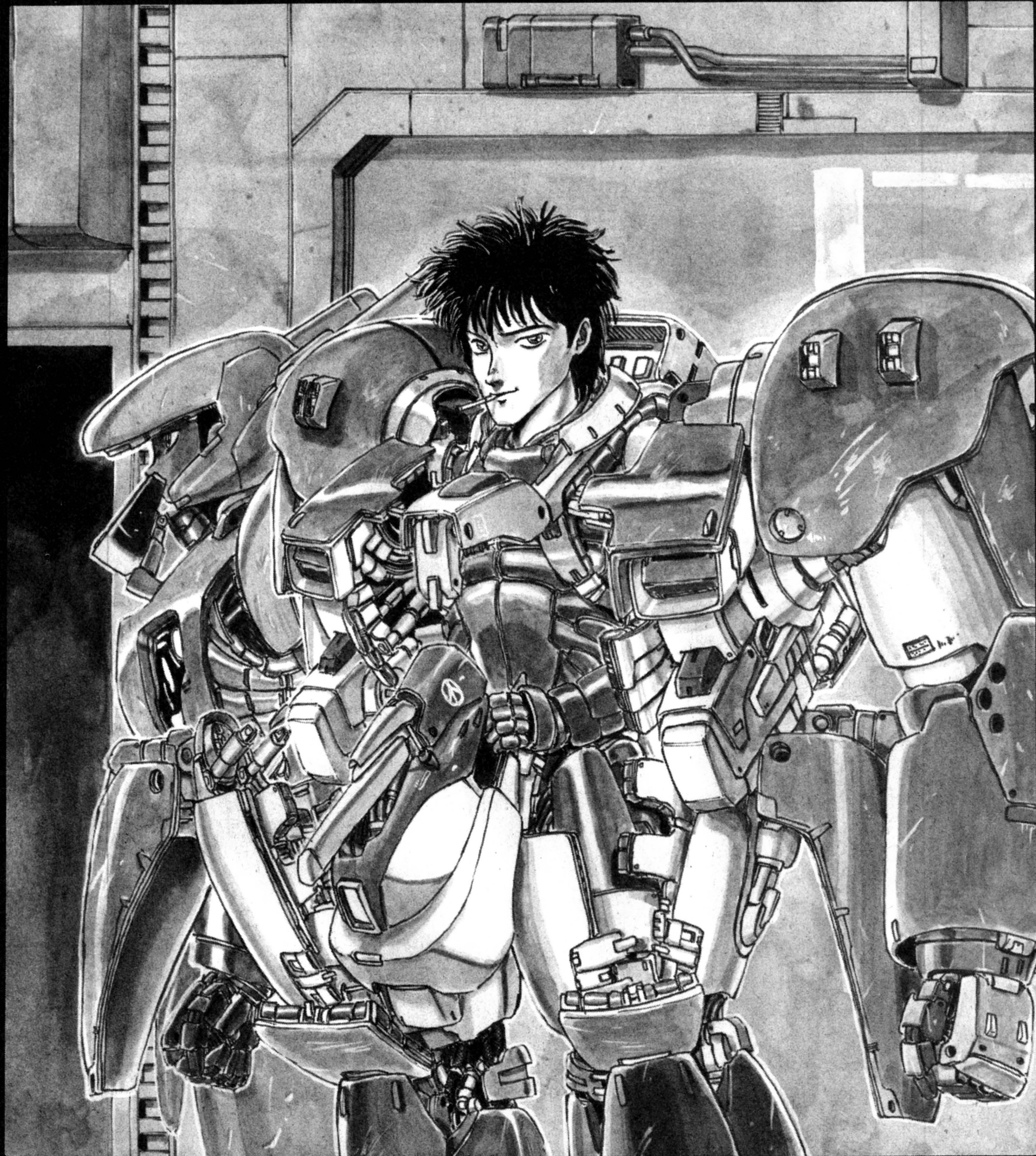
しめ切りは8月15日、じっくり考えて応募しよう!!

※応募作品の著作権は㈱ハドソンに帰属します。ご了承ください。

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT

サイバーナイト



第2部第1回（連載第12回）

はるかなる星々の彼方へ

いよいよメインストーリー

前号までの[プレストーリー]は終わり、ついにゲームシナリオの世界へ突入！"サイバーナイト第2部"、ここに待望のスタート！

作者：山本弘とグループＳＮＥ
ストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）

絶望の漂流

意識を回復した時、〈ソードフィッシュ〉のブリッジは真っ暗だった。室内照明はもちろん、ディスプレイもすべて沈黙し、オレンジ色の非常ランプがいくつかともっているだけだ。船は自転しているらしく、正面にあるアモルファス金属の窓の外では、やけににぎやかで明るい星空が、夜の観覧車のようにゆっくりと回転している。

「だいじょうぶ、マカリスターさん？」

ニジーナ・バリスコフが私の顔を心配そうにのぞきこんだ。その美しい表情は、非常ランプのオレンジ色の光を横から浴びて、気味悪い色に染まっている。

だいじょうぶ、と私は言い、手探りで耐Gシートのハーネスをはずした。シートから浮き上がってブリッジの中を見回す。あちこちで人影がごそごそ動き回り、うめき声がしていた。

ニジーナは私の体に異状がないのをざっと確認すると、シートを蹴って、無重力状態のブリッジの中を、他の負傷者に向かって漂っていった。彼女は医師としての資格も持っており、戦場で衛生兵として活躍した経験も多いと聞く。

照明は切れていたが、幸い通信回線は電源が別だったらしい。艦長ドニエプロフ大佐の死によって、この船の臨時の指揮官となったブレイド・ブライアントが、インターカムを通じて、船内の各セクションに被害状況を問い合わせていた。しかし、集まってくる報告は悲観的なものばかりだった。

ハンガー・デッキでは、敵のビームの直撃を受け、モジュール用の弾薬の一部が誘爆するという最悪の事故が起きていた。傭兵と整備員が十数名、死亡したらしい。



海賊の攻撃は脱したものの、〈ソードフィッシュ〉内部の状況は悲惨だった。生存者はわずか23名。

メディカル・ルームは、機材や人命には被害を受けなかったものの、ホログラム・ディスクに記憶されていた乗組員全員のクローン再生用データが、強いEMP（電磁衝撃波）を浴びて壊れてしまっていた。これはブレイドにはショックだったようだ。失われたデータの中には、ドニエプロフ大佐のものもふくまれている。大佐や、その他の戦死者たちを、クローン再生でよみがえらせるということができないのだ。

「失われたのはデータだけで、クローン再生システムは無事です。余裕ができたら、生き残っている者は交替でメディカル・ルームに来てください。クローン用のデータを取り直しますから」

「そうしよう」

ブレイドは気落ちした様子で答えた。戦死者をよみがえらせることができないのは痛手だが、とにかくデータさえ取っておけば、この先さらに死者が出ても、復活させることができる。

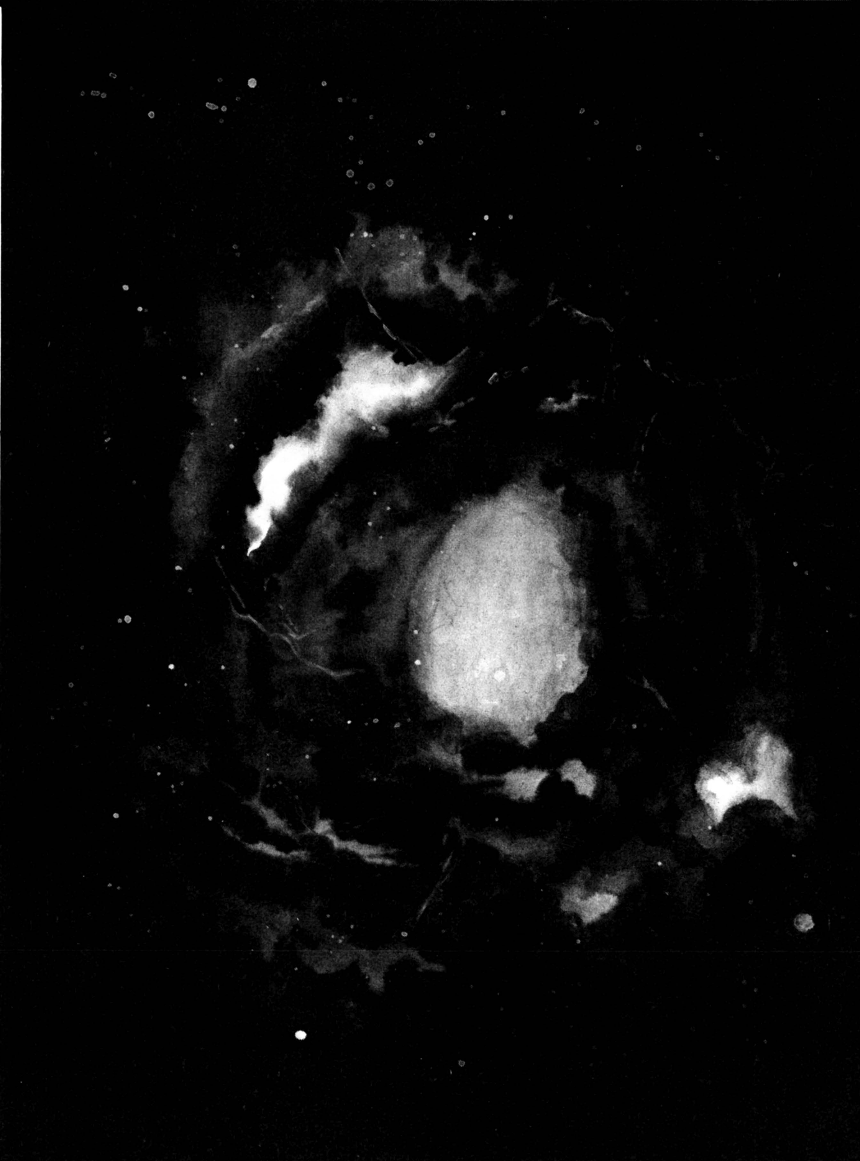
エンジン・ルームからは、「モノポール・コイルが破損し、修理不可能」という報告が届いていた。無理なジャンプを行ったため、規格を大きく上回る電流が瞬間的にコイルの中に流れ、超伝導状態が破れて、数千度の高熱が発生したのだ。コイルはどろどろに溶け、その中に磁場で封じこめられていたモノポールは、壁を紙のように突き抜けて、宇宙船の外へ飛んでいってしまったらしい。

モノポール・コイルはジャンプ・ジェネレーターの心臓部である。それがなくてはジャンプは不可能だった。〈ソードフィッシュ〉が今どこにいるにせよ、修理部品の手に入る惑星が近くになければ、万事休すである。

見知らぬ星々

そういえば、ここはいったいどこなのだろう？　目標を定めずにジャンプした場合、宇宙船は宇宙の果てまで飛んでゆくかもしれないと言われている。しかし、運が良ければ、ほんの数パーセクしか飛ばされずにすんだかもしれないのだ。

私は正面の窓に近寄った。星空の中に、現在位置を知る手がかりがあるのではないかと思ったのだ。見慣れた星座があればいいのだが……。



青く輝くガスをまとった電波源〈射手座Aウエスト〉。その中心には巨大ブラックホールがあると言われる。

その時はじめて、私は星空が奇妙であることに気がついた。空が完全に黒くなく、うっすらと青い光を放っているのだ。宇宙に霧がかかっているような感じである。星の数もやけに多いように思える。

どこかのガス星雲の中だろうか、と私は思った。有名なオリオン星雲だとすると、地球からは500パーセク近く離れていることになる(注：1パーセクは3.26光年)。光の速さでも1500年かかる距離だ……。

次の瞬間、私はショックを受けた。〈ソードフィッシュ〉の側面に、信じられないものを発見したのだ。

「コマンダー、あれを！」

私の叫び声を聞いて、ブレイドが近寄ってきた。彼もまた、私と同じものを見て息をのんだ。

光の爆発だった——オーロラのような青いガスに彩られて、数えきれない星がぎっしりと密集し、まばゆく輝いている。まるで何万ものガラスのビーズをぶちまけたかのようだ。信じられないほど美しく、同時に不安をかきたてる光景だ。

「……超新星か？」

「いえ、星の集まりでしょう。球状星団かもしれない……でも、天体写真でもあんなのは見たことありませんよ」

その時、インターカムからデネット教授の報告が届いた。

「こちらラボ。MICAの機能が正常に戻ったぞ」

それに続いて、すでになじみ深くなったMICAの声がスピーカーから流れ出た。

「ジャンプのショックで、少しバグっていたようです。もうだいじょうぶです。ご迷惑をおかけしました」

「それよりも状況を分析してくれ。船の側面に見える天体は何だ？」

MICAは何秒か沈黙してから、こう答えた。

「数万個の恒星が強い重力によって密集している天体です。正確な距離は不明ですが、平均的な星の明るさから推測して、10パーセク以内にあると考えられます。

中心からは強い電波が出ています。電波のスペクトルおよび分布は、射手座Aウエストと呼ばれる電波源のそれと一致します。ただし、地球付近で観測される電波に比べ、およそ400万倍の強度があります」

「つまり、それだけ電波の発信源が近くにあるということだな？」

「そうです。ガスの青い光はシンクロトロン放射によるものと思われます。このあたりの空域は、電離したガスのために強い電波障害が発生しています。また、赤外線による観測では……」

「ちょ、ちょっと待ってくれ！」私は口をはさんだ。「射手座Aウエストだって？　そいつは確か……」

「銀河中心に位置する巨大ブラックホールです。われわれはそこから10パーセク以内の距離にいます」

さっきのショックがジャブだとしたら、今度のは強烈なカウンター・パンチだった。私はあやうく気を失いそうになった。

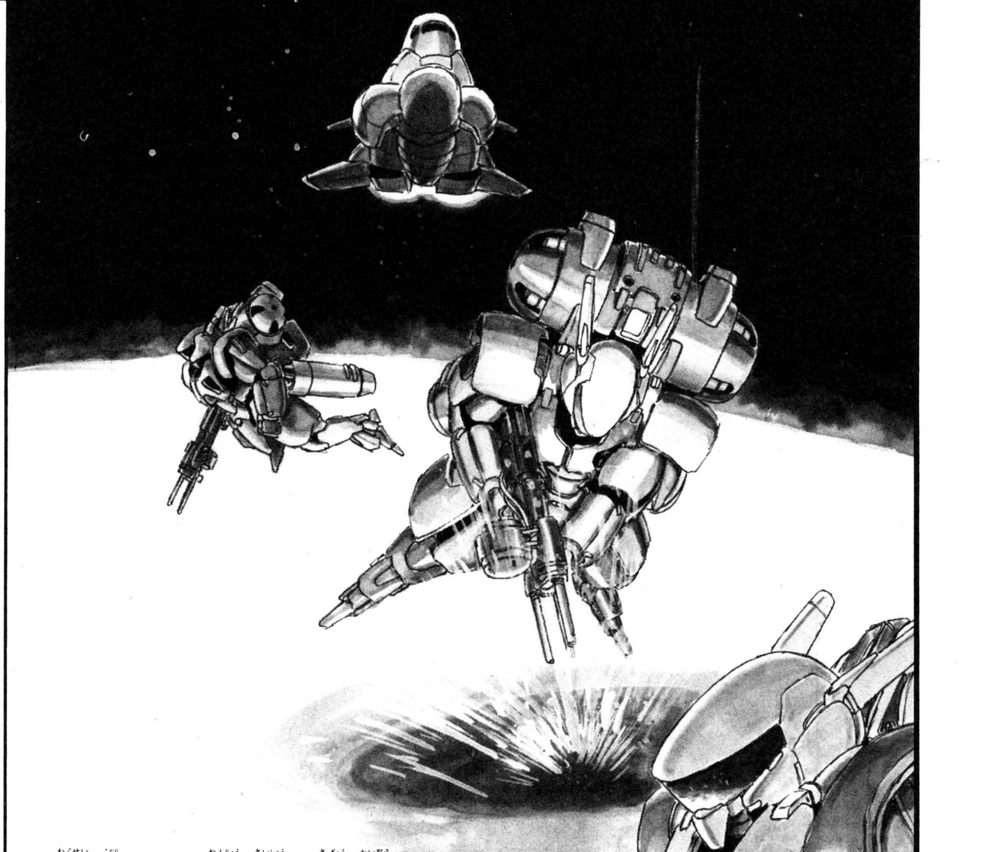
銀河中心！　地球は8500パーセクの彼方だ！

燃料補給

各セクションからの報告がまとまった。船内の生存者は全部で23名——そのリストの中に、キリ・ザンジヌ、クレイン・キューバート、シャイン・リー、ヴィンド・ベルクといったなじみ深い名前を発見し、私はほっとなった。

聞けば、キリは戦闘の最初に負傷して、メディカル・ルームにかつぎこまれていたという。おかげでハンガーでの爆発事故に巻きこまれなかったのだ。他の3人は、爆発地点のすぐ近くにいたのだが、幸いにも軽傷ですん

でいた。
　ほどなく電気系統の修理も終わり、〈ソードフィッシュ〉の機能はほぼ正常に戻った。軌道計算など、たいていのことはＭＩＣＡがやってくれるので、23人でも船を動かすには十分である。
　エンジンは１基が壊れて出力が落ちているが、航行には支障はない。生命維持システムは正常だし、水や食糧もたっぷりあるから、あと数か月は生きていける。皮肉なことに、私たちにとっていちばん必要なジャンプ・ドライブだけが、修理不可能なのだった。
　もっとも、ジャンプ・ドライブが正常だとしても、故郷に帰れる見こみはない。宇宙船が支障なくジャンプできる距離はせいぜい３パーセクだし、目的の星までの距離や正確な座標を知っている必要がある。8500パーセクもの、まったく未知の空域を横断するには、何百年かかるかわからない。
　ブレイドはラウンジにクルー全員を集め、状況を説明するとともに、こう言った。
「確かに状況は絶望的だが、絶望するのはまだ早い。おれたちの手持ちのカードで、やれるところまでやってみようじゃないか。絶望するのはそれからでも遅くない」
　まず生存可能な惑星を発見するのが先決だった。〈ソードフィッシュ〉の中で永遠に生きていけるわけではないのだから。
　さらにくわしい観測によって、私たちがいる場所が判明した。射手座Ａウエスト、すなわち銀河の中心から約５パーセクの距離にある、Ｆ型恒星系の外縁部である。
　恒星の明るさは太陽の約2.5倍。少なくとも８個の惑星を持っていることが、ＭＩＣＡの観測でわかった。内側から３番めと４番めの惑星が有望そうだった。恒星から遠すぎも近すぎもしない距離にあり、生物の生存に適した温度らしいのだ。もちろん、人間が住めるとはかぎらないのだが……。
　ただ、そこに行くには燃料が心細かった。たどり着けない距離ではないのだが、燃料を節約すると何か月もかかってしまう。やはりジャンプ・ドライブが使えないのが痛い。
「まず燃料を補給しよう」
　とブレイドは決断した。幸い、すぐ近くに第７惑星があった。土星のようなリングを持つガス惑星である。〈ソードフィッシュ〉は船首をその惑星に向けた。
　大昔の宇宙船は、扱いにくくて高価な液体水素を燃料に使っていたという。その点、現代の宇宙船はずっと便利である。ただの水さえあれば動くのだから。
　ガス惑星のリングは小さな氷の粒が集まってできている。それを採集して解かし、燃料タンクに入れればいいのだ。
　しかし真空中ではポンプなどは使えない。氷の粒を吸い集めるには、ちょっとした工夫が必要だった。
　デネット教授がシャインと協力して、その方法を考案した。氷の粒にイオンを打ちこんで帯電させ、それを電気の力で吸い寄せるのである。イオンの放射装置は、バトル・モジュール用のプラズマ・ライフルにちょっと細工するだけでできた。
　〈ソードフィッシュ〉は、氷のリングに軌道速度を合わせて停泊した。生き残った者の中で、モジュールの扱いに慣れた傭兵５人が、軽量級バトル・モジュール〈ウィナー〉を装着し、改造したプラズマ・ライフルをかついで船外に出た。
「やれやれ、銀河の中心で雪かきのアルバイトをするはめになるとはなあ」とクレインがぼやく。
　彼らは横一列に並んで進みながら、眼下に広がる白い平原――氷の粒でできた幅数百キロのリング――に向かって、拡散したイオンを打ちこんだ。電気を帯びて反発した氷の粒子が、水しぶきのようにさっと舞い上がる。
　〈ソードフィッシュ〉は彼らの後をしずしずと進みながら、舞い上がった氷の粒子を電気で吸い上げていった。


ガス惑星の氷のリングから燃料を採集する作業。改造したプラズマ・ライフルをかかえた〈ウィナー〉が、氷の粒子にイオンを打ちこんでゆく。


指揮官ブレイドは、ラウンジに全員を集めて状況を説明した。

緑の惑星へ

数時間の作業の末、燃料タンクは満タンになった。〈ソードフィッシュ〉は一路、この名も知れぬ恒星系の内側に向け、加速を開始した。

1G加速を48時間続け、秒速1700キロに達した。あとはエンジンを切って慣性飛行に切り替える。このスピードなら、第4惑星の軌道まで、ほんの10日でたどり着けるはずだ。

この飛行の間じゅう、私たちの横には、あの光の集合体――射手座Aウエストが、不気味に輝いていた。まるで私たちの生存への努力をあざわらうかのように。

その正体は太陽質量の600万倍と言われる巨大ブラックホールである。直径はおよそ3600万キロで、これはたいていの恒星なら丸飲みにできるサイズだ。その存在はすでに20世紀の天文学者によって予想されていたのだが、実際に見た者は誰もいなかった。銀河の中心部は光を通さない厚いガスの壁に隠され、電波や赤外線でしかうかがい知ることができなかったからだ。

もちろん、ブラックホールそのものは肉眼では見えない。あのまばゆい光は、今まさにブラックホールの巨大な重力に吸い寄せられつつある恒星たちの最後の輝きなのだ。

内惑星軌道が近づいてきた。観測の結果、第3惑星は望みがなさそうだとわかった。アルベド(反射率)を調べたところ、惑星の全表面が海で、着陸できるところがないことが判明したのだ。それに対して、第4惑星のアルベドと緑の色は、明らかに植物が豊富に存在することを示唆していた。私たちは最後の希望を第4惑星に託した。

逆噴射をかけて速度を落としながら、第4惑星に1000万キロの距離まで接近した時、MICAが警報を発した。

「人工的な電波をキャッチしました。前方にある第4惑星から発信されています」

ブレイドは眉をしかめた。

「確かか？　パルサーや星間ガスから出ている電波と間違えたんじゃないか？」

「いいえ。1.3ギガヘルツのUHF波で、明らかに人工的に変調されています」

「電波を使うエイリアンがいるのか!?」

私は興奮して声をあげた。人類はまだ高度なテクノロジーを持ったエイリアンと接触したことはない。まさかこんなところで最初の接触が行われようとは……。

「解読できるか、MICA？」

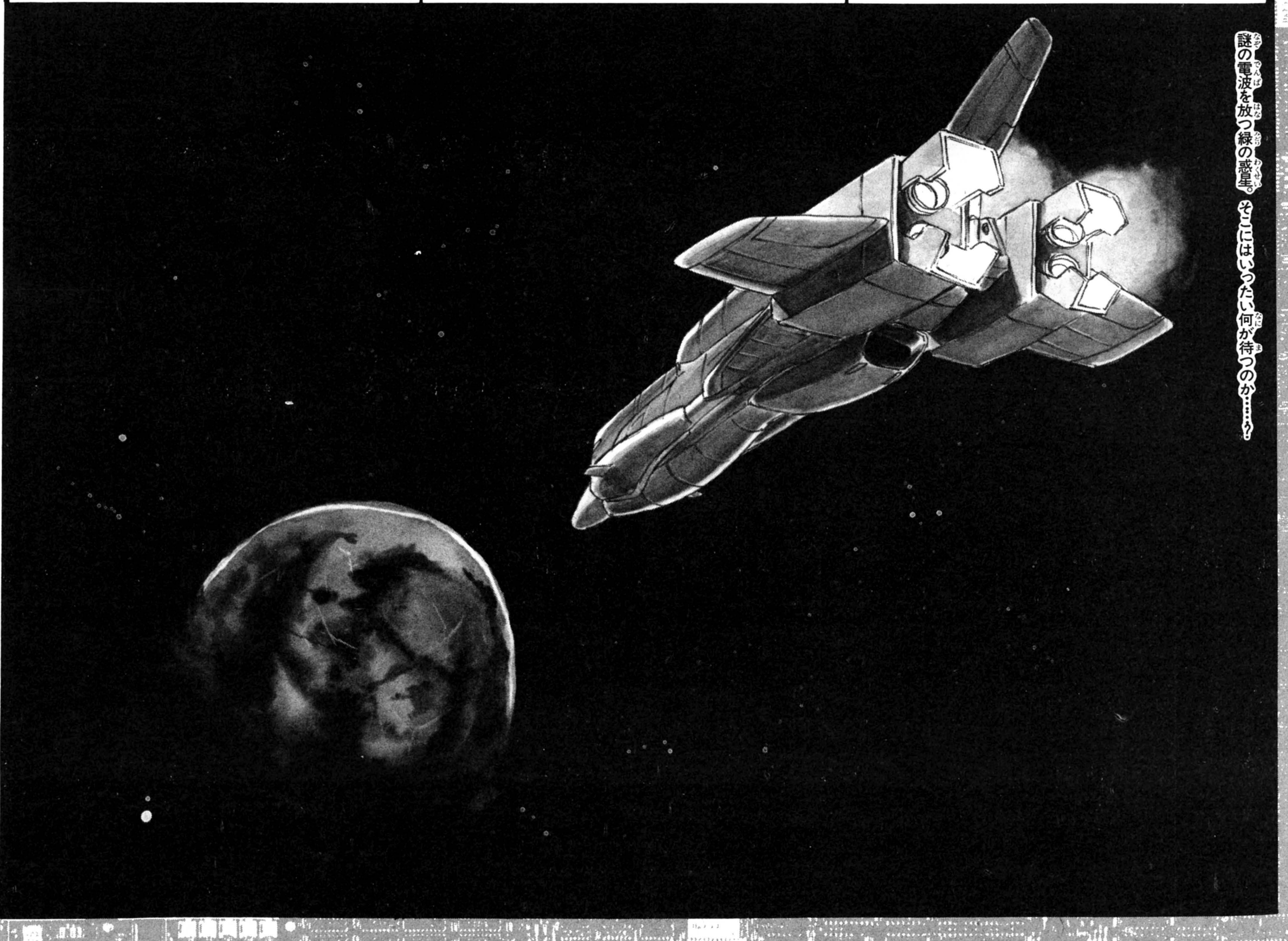
「いいえ、解読の必要はありません」

私の興奮に水をさすかのように、MICAは常と変わらない冷静な口調で言った。

「断片的に聞き取れる言葉は、間違いなく英語です。電波の変調方式も、21世紀ごろまで地球のテレビ放送で使われていたものと同じです――あの惑星に住んでいるのは地球人です」

（つづく）

サイバーナイト［プレストーリー］単行本決定!!　10月発売予定！（角川スニーカー文庫）



謎の電波を放つ緑の惑星。そこにはいったい何が待つのか……!?

おたよりカムカム
いくいくパラダイス

「BAKAまるだし」でスパークしたBAKAぶりを見せていたパブア中村が、新コーナーで登場！　いったい何を始めるか、お楽しみに。その他のレギュラーコーナーはますますパワーアップ。キミのアホな投稿も掲載されてるかもよ!!

イボンヌ木村のコピー天国

水着姿の木村って、とってもセクシー（うぷ）。

夏に向けて、新しい水着がほしくなった木村。やはり女の子なんだね、うふふ♡でも木村はフツーの水着じゃ満足できない。誰か木村に似合う水着を考えてほしいのだ。素敵なデザイン待ってるぞ。

今月のやめろよ

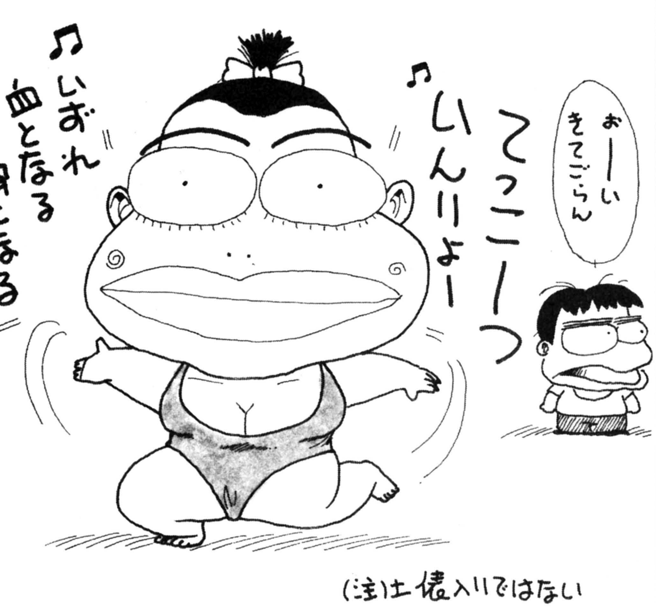
『謎のマスカレード』

マゾのマスオ、ヌード。

2500MAC

千葉県　ドラクマ

やめろよ。マスオさんのヌードなんか見たかねーよ。でも知らなかったぜ、マスオさん。あんたマゾだったんだ。そーいえば気の弱そうな顔してるよな、磯野家でも極端に存在感ないし。やっぱ夜は、サザエさんにムチでぶたれたりするのかね？　しかしサザエさんが相手じゃ、みょーに緊迫感に欠けるSMプレイになるのではないだろーか。よけいな心配だけどよ。



今月のイボ痔

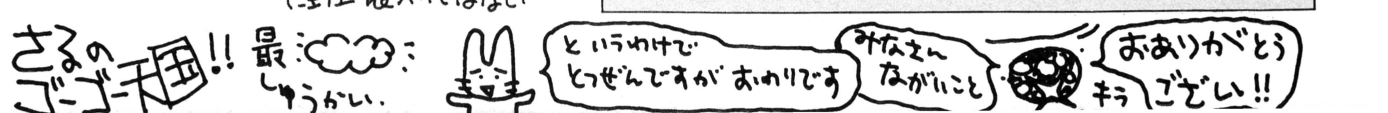
『ワールドビーチバレー』

世界の海辺は晴れている。

千葉県　Y危機

うーむ、夏らしくていいコピーだ。ペンネームのワイキキってのも、なんかハワイアン……え、Y危機？　てめえ、先月号でイボンヌ一家の似顔絵描いてたヤツだなっ。愛犬イボジとか、描きたいほーだい描きやがって。よしっ、てめえの称号はイボ痔に決めた。泣いても笑っても、オマエの名前はきょうからイボ痔だ。やーいやーい、このボラギノール野郎め。おまえのかーちゃん、切れ痔～！

2000MAC



今月のウソつけ

『超絶倫人ベラボーマン』

超どでか、ボクのポコチン

1500MAC

岡山県　グンゼ君

ほほう、超でかチンね。そりゃスゴい。見せてもらおーじゃねーか。いますぐ、フリチンで編集部に来るよーに。なにを隠そう、木村は1級でかチン鑑定士の資格を持ってんだぞ。木村をナメちゃいかんよ。

今月の鼻血ブー

『パワードリフト』

パワー、ドリフターズ。鼻血だよ！　全員出血！

1000MAC

鹿児島県　タイひょんひ

そーいえばドリフターズの高木ブーは、どうしてるんだろう。もし、ドリフターズやめたら、タイひょんひ、オマエが「鼻血ブー」とゆー名で彼の跡を継いでやってくれ。頼んだぞ。

今月の敗者復活

『超絶倫人ベラボーマン』

臨機応変サラリーマン

500MAC

茨城県　写しちゃいや

なかなかゲームの核心をついたコピーじゃん、と感心して見ると、茨城県の“写しちゃいや”、オマエか。たしか先月は「こんなコピーはいらな〜い」に登場したな。今回の作品はアッパレ、アッパレぢゃ。

今月のあんた何者

『アストラリウス(仮)』

アウストラロピテクス(狩)

500MAC

秋田県　ミラクル・ボーイ

(仮)ってのをうまく使っててオモシロイぞ。だが、アウストラロピテクスってのは何者なのだ。思わずビート剛に聞いてしまったではないか。最近の15歳は博識だねぇ(あんたがモノ知らないだけだよ)。

こんなコピーはいらな〜い!!

今月のサラシ者は、鳥取県の“校歌せーしょー”だ。『奇々怪界』のコピーが「生き生き十代」ってのはベツにいいけどさ。「人間、人生でいちばん光ってるのは十代なのだ」とゆーコメントはなんだ。とっくに十代を過ぎた木村へのアテツケかよ、おう？　木村だって、木村だって、好きで年とったんじゃねーや、ううっ(涙)。などといいつつ100MACあげちゃう、木村っていいヤツ！

今月のまとめ

今月は、もう8月号なんだ。この「コピー天国」が始まったのが、去年の10月号。あと2か月で1周年だぜ、ベイビー。よおっし、10月号では1周年を記念して、いっちょハデに騒ぐか。な一んちゃって、その前に、このコーナーがなくなったりしてな。ワッハハハ。ま、そんなコトにならないよーに、みんなドシドシ投稿してちょーよ。木村は、待ってるぜい！

にがお絵コーナー

今月の木村は、鳥だの魚だのサルだの、あげくの果てにゃドラキュラだの、もぉ大忙しだ。へへ、人気者はツライね、な一んて喜んでると思ったら大違いだぞ！　まずは北海道のたこ吉。オメーは、自分がタコだからって木村を鳥にすんじゃねーよ。しかも、なんて不気味な鳥なんだ！　神奈川県の闇の帝皇、こんなのが海に出たら、怖すぎるぞ！　しかも、このデブ腹はなんなんだよ。それから木村をサルにしたのはオメーか、茨城県の写しちゃいや。やや、オメーは今月の敗者復活野郎じゃねーか。兵庫県のBlack-Jackには、ひとつ質問がある。なぜ木村の頭は角刈りなんだ。木村は寿司屋の板前ぢゃねーぞ。バーカヤロ〜〜！



⬆北海道／たこ吉　すごい顔。500MAC進呈。



⬆神奈川県／闇の帝皇　デブ腹！　450MAC。



⬆茨城県／写しちゃいや　450MACを恵む。



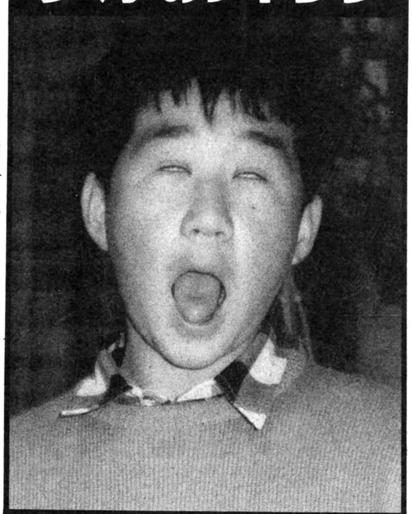
⬆兵庫県／Black-Jack　450MAC。



まぬけづらさんいらっしゃい

漫ゴラの『東京騎士』のようなまぬけづらが見たいんだがなぁ…

今月のチャンプ

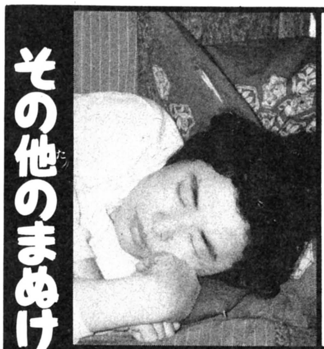


⬆千葉県／青春の日　思わず十字架をかかげて悪魔払いをしたくなるような写真。ぼくの誕生日に撮った、とあるが、呪われたバースデイだ。

その他のまぬけづらさんたち



⬅神奈川県／松村英治　小さいころに撮った写真だそうだ。間延びした鼻の下と、下唇のテカリ具合が気持ち悪いぞ！



⬅兵庫県／会員番号4989　母親の寝姿写真。家事に疲れてソファでお昼寝って感じかな？　無邪気な寝顔だなあ。



⬅鳥取県／ユンカース「昔の悪友の写真。訳のわからないカッコをしていると思いませんか」というコメントつき。



⬅埼玉県／志村卓哉　1年くらい前の志村自身のまぬけづら。前歯2本が異様にデカく写っている。

ハロー、エブリバディ！　今月もアッチの世界にイッちゃってるまぬけづらさんたちが集まってくれた。サンキュー、ベイベー。感謝します！

さっそくチャンプを発表だ。「ぼくの誕生日に撮った、おぞましい顔の写真です」というコメントつきで送ってきた"青春の日"に決定!!　映画『スキャナーズ』の頭ドッカンする直前の顔に似てる。この写真のあと"青春の日"の頭もブッ飛んだのかもしれない……。1500MACを贈るぞ。

次は"会員番号4989"のお母さんのまぬけづらだ。「髪型がなんとなくサザエさんに似ていませんか？」とのこと。ホントだ！　サザエさん頭だ！　それにしても、こんなコーナーに母親の写真を送ってくるなんて、バチあたりめ。700MACをお母さんにあげよう。

小さいころのまぬけづらを公表した松村にも700MAC。現在、どんなまぬけづらになっているか、見たいもんだ。そして、志村のまぬけづら。ザン切りの前髪がカッコイイぞ！　700MACを贈るからな。最後の写真は"ユンカース"から送られた悪友のまぬけづら。ポーズが決め手だね。700MAC進呈。

新 ウラ辞苑

今月も絶好調の「いくパラ」最長寿コーナー



七転びヤンキー　意味／ヤンキーの兄ちゃんも7回も転べばタダの人である。（栃木県／アルゼム）
な〜んか笑っちゃうんだよな。400MACを差し上げよう！

日清ゲップ　意味／インスタント食品も食べすぎるとマズい。（神奈川県／Naru）
"日進月歩"がこうなったか。ゲップの音が聞こえてきそうな新語に、350MACだ。

開いたチャック　意味／当たり前のことが本当は大切だとわかること。（千葉県／Y危機）
ナンのこっちゃ。350MAC。

にくまれっ子よく稲刈り　意味／きらわれ者もイザとなると、人のために働くこと。（埼玉県／ジェームス勘吉）
稲刈りは重労働だ。350MAC。

仏の顔も三枚目　意味／仏様にも顔が悪いのがいるから、ブスでもひがむなということ。（愛知県／西村一仁）
ブスでも人間だ。350MAC！

おケツに入らずんばクソを得ず　意味／便泌だと尻に指を入れないと出ない（人のいやがることを進んでやろうということ）。（埼玉県／アシベ）
出たな！　お下劣ネタ。でも、好きだぜ。400MACを進呈する。



大喜利エンジン

みんなでニコニコナゾカケ作ろう!

『ラストハルマゲドン』とかけて、給料日の夕食ととく。その心は、どちらも合成(豪勢)だ。

(福岡県／まにょ2)

コクがあるのにキレがあるナゾカケだ! よしよし、400MACを贈る。

CD－ROM2とかけて、死ぬことととく。その心は、高い(他界)。

(千葉県／メタルスライムA)

なかなかの作品だ。350MACをあげよう。

クソゲームとかけて、ブスととく。その心は、一応やってみてから売りに出す。

(東京都／HIT－POINT)

人間のクズ的な作品ではあるが、正直(?)で赤裸々な男心を感じる。しょーがないから、300MACを恵んでやるよ!

「クイズの花園」とかけて、作りもののアイスととく。その心はとけん。(鹿児島県／殺バエ鬼)

"溶けん"と"解けん"をかけてる。350MAC。



はだか。

原律子さん書



クイズの花園

●タテ(1〜10)とヨコ(い〜ぬ)各列にキーがあり、その列に2つの言葉が入る場合は2つのキーが順に書いてある。なお、黒マスがないので、言葉と言葉の間に自分で入れること。パズル完成後にA〜Jを読もう。それが今月の答え。応募の締め切りは7月15日だぞ!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
い	B									
ろ										
は										
に						D				J
ほ	I						C			
へ						A				
と				H						
ち										
り									F	
ぬ	G						E			

●タテのキー

1 侵略者のこと／オートバイのこと
2 如意棒が武器『――II』
3 師匠の教えを受ける人／みんなの人気者
4 鉄道――、切手――／ぼくはニュースをよく見るので――問題にくわしい
5 イスラム教の神様／不名誉な事件やよくないウワサのこと
6 この絵は――100万円はする／ライオンズの鹿取は――ポイントが多い
7 競輪、競馬、麻雀、パチンコ／オスとメスの――
8 甘くておいしい果物・マスク――／琵琶湖のある県
9 昨年大ヒットしたタイトーのSTG『究極――』／十二支のひとつでウサギとヘビの間
10 ナムコの人気ソフト『――討魔伝』／ガラスの靴がぴったりの女の子

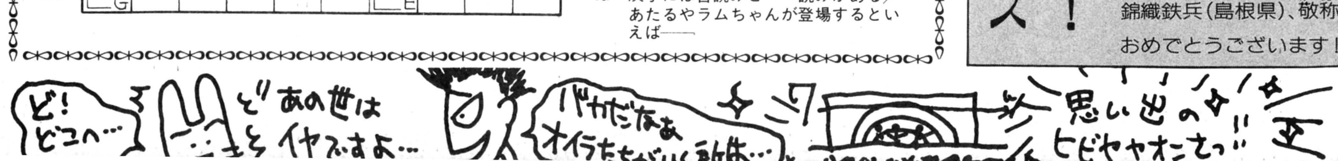
●ヨコのキー

い アパッチやスー族のこと
ろ フランスの死刑のための首切り台
は 今にも泣きそうな顔／4人でポン、チー
に 若花田は貴花田の何／鋭い――をしている／めでたいときに食べる魚
ほ ドルビーサラウンド対応の本格STG『スーパー――』／清水の――から飛びおりたつもり
へ 電車の不正乗車のひとつ／食べものがなくて死ぬこと
と ハドソンのSTG『スーパースター――』／男女が愛し合うラブ――
ち 後ろが荷台になった箱型の自動車／景色を描くのは風景画、では人間を描くと何
り 焼いたモチをノリでまいた――焼き／焼き肉のタレ
ぬ 漢字には音読みと――読みがある／あたるやラムちゃんが登場するといえば――

7月号のクイズ 当選者発表!

7月号の答えは、「桃太郎活劇」でした。2000MACが当たったのは下記の5名。友だちに脅しとられたりしないよーに注意しろよ!

津江潔仁(広島県)、寺尾卓也(和歌山県)、西江健(群馬県)、安達恵司(大分県)、錦織鉄兵(島根県)、敬称略。おめでとうございます!!

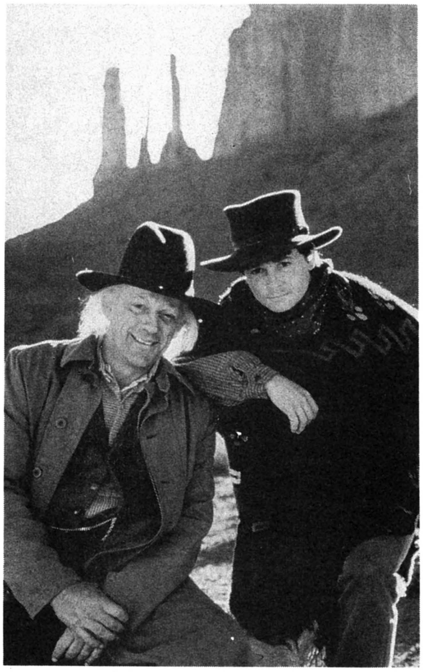




パプア中村の映画deウッシッシ バック・トゥ・ザ・フューチャー PART3

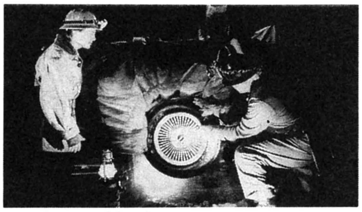




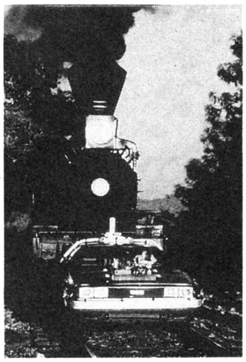


自称『バック・トゥ』オタクのパプア中村がお贈りする、シリーズ完結編・パート3の大紹介ナリ！　キミもたまにはゲームを捨てて、劇場へ行こう。そしてマーティやドクたちと、盛り上がっちゃおうぜ!!

シリーズ完結編の舞台は大いなる西部!!



⬆ドクを1885年へ乗せていったデロリアンは、その後再びマーティの前に姿を現すことに。ただしその場所がどこなのかは、ヒ・ミ・ツ！



⬆自動車すらない時代でタイムマシンを動かすのは一苦労だ。

⬇タイムマシン＝デロリアンは最先端の科学が生んだ乗り物だが、不思議と大西部の荒野でもバッチリ決まる！それにしても、実際に土煙を上げて疾走するシーンを早く見たいもんだね。



前作『――パート2』のラストシーン。ビフの野望を阻止するのに成功したマーティとドクの2人は、晴れて1985年の世界に"バック・トゥ"しようとしていた。だがそのとき、突然の落雷に打たれたデロリアンはドクを1人乗せたままタイムスリップしてしまい……。

そして本作『――パート3』の舞台は、1885年。西部開拓真っ最中というこのパワフルな世界で、ドクと彼を助けにやってきたマーティ、そして2人のライバルであるビフの先祖らが、バリバリの冒険を繰り広げるのだ。大口径の拳銃を腰に吊したマーティの勇姿や馬V.S.デロリアンのチェイス、そしてドクのロマンスと見どころだって盛りだくさん。しかも結末には、あっと驚くドンデン返しが仕掛けられているらしいゾ。これは7月6日の公開日まで、眠れぬ夜が続きそうだね。

○キャスト
マーティ・マクフライ：マイケル・J・フォックス　エメット・ブラウン：クリストファー・ロイド　ビュフォード・タンネン：トーマス・F・ウィルソン　マギー・マクフライ：リー・トンプソン　クララ・クレイトン：メアリー・スティンバーゲン

○スタッフ
製作総指揮：スティーブン・スピルバーグ、キャスリーン・ケネディ、フランク・マーシャル　監督：ロバート・ゼメキス　脚本：ボブ・ゲイル　撮影：ディーン・カンディ　音楽：アラン・シルベストリ　（7月6日公開）

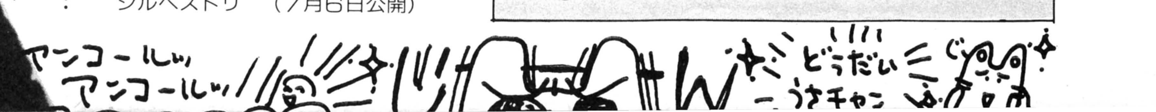
♪おーれーはタンネンー、ガーキだっいっしょーっというワケで、今回も憎まれ役はおれが決めるぜ



⬅タフな悪役ぶりが光る、トーマス・ウィルソン。

これだけチェックすれば完ペキ！

CP①…デロリアンに置き去りにされた1955年のマーティは、どうやって1885年にタイムトリップするのか？
CP②…1985年に置いてきたジェニファーとアインシュタインは？
CP③…1885年のドクを、慌てて救出しなければいけないワケは？
CP④…ホバーボードなどの21世紀グッズを過去に残してきたら、歴史が変わるのでは？
CP⑤…1885年から1955年までの70年間、ドクの手紙はどのようにして、また誰の手で保管されていたのか？
CP⑥…マーティのミュージシャンになる夢を断った1985年の交通事故。はたしてこれを回避することができるのか？
CP⑦…マーティとドクは、一体どのようにして知り合ったのか？
CP⑧…SF作家としての地位を築いた、マーティの父親ジョージ。はたしてパート3の終了時にも、彼はそのままでいられるのか？
CP⑨…パート3の舞台の1885年と1955年の世界。はたしてマーティたちは、それ以外の舞台(時代)でも冒険をすることになるのか？
CP⑩…1885年でドクを救出したあともマーティがそこに留まり、冒険を続けなければならない理由は？
CP⑪…デロリアンは今後も存在し続けるのか、それともドクの手によってスクラップとなってしまうのか？
CP⑫…パート1、2ともに、重要なカギを握っていた時計台。今回はどのようなかたちで物語に関わってくるだろう？
CP⑬…マーティ御用達アイテムといえば、やっぱりスケボー。でも1885年では、スケボーを手に入れるのはムリ？
CP⑭…パート1、2では、マーティの飲み物はペプシコーラだった。それではパート3で、マーティは何を飲むのか？
CP⑮…物語は、西暦何年の世界で幕を閉じるのか？





万城目さゆりの おたよりGOGOGO

×月号にぼくが出したハガキがモロに実名で載ったのを、友だちに発見されて学校でウワサになった。そして、このたび、めでたく“オタクレッテル”を貼られてしまった。チクショ――。

（大分県／タップ）

それはめでたいぜ。立派なオタク野郎になってほしいと思っちゃうな。400MACあげる。



⬆山口県／めるちゃん　セーラー服の海賊もいいね。450MAC。

ウチにいるハムスターの“ハチ”を飼い始めて1年半。ハチはあるペット屋で、外にカゴごとほっぽり出されてた。700円なのに600円で買った。今は目が白くなって目が見えないけど、がんばってまーす。編集部のみなさんもハムスターを飼ってみたらどうですか。（京都府／四千輪）

病気で目が白くなったのなら、獣医さんに診せたほうがいいと思う。「がんばってまーす」で治るもんならいいけどさ。350MACを、ハチに。



⬆愛媛県／苦参家鬼竿　年がちがう。450MAC。

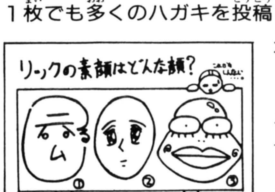
この前、ふと庭を見ると、直径が約7cmくらいの“アマガエル”がちょこんと座ってこっちを見ているではないか！　しかも2日連続。あのカエルはもしかして神様では……？

（鳥取県／ぢゃく）

カエルは神様じゃなくて、単なるカエルだよ。きっとぢゃくさんに惚れちゃってお嫁にほしいと見つめていたわけよ。モテる女はつらいね！　350MACを贈る。

もし、ハガキを1枚も出さずに毎号ついてくる20MACだけでプレゼントの一番高いCDプレイヤーをもらおうとすると、なっ！　なんと!!　83年と4か月もかかってしまうのだ。㊕PCエンジンをただ読んでいるだけのみなさん！　1枚でも多くのハガキを投稿しましょう。（栃木県／ニトロン）

よく計算したねえ。それに投稿をすすめちゃったりして、感心感心。ゴマすりって気もするが、400MAC。

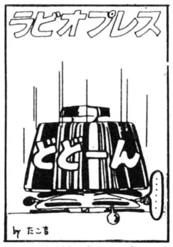


⬆新潟県／でゅりむ　ここにもイボンヌさん登場！　450MACね。


⬆北海道／勝実　鼻息荒いね。450MAC。

ぼくの塾の先生は、“怒”という字を、“女”の“又”に“心”がこもってないから男は“怒る”と言っていた。このことを塾長に知らされたくなかったら、次のテストを100点にしてくれー。ちなみに、ぼくのクラスには女子が13人もいるんです。それなのに……。（埼玉県／某塾〇〇コース）

又（股）に心がこもってない、と男のクセに怒るなんてゼータクよ。えっ！　そーゆう問題じゃないって？　とにかく、350MACね。



⬆北海道／たこ吉　たこの投稿。450MAC。

梅雨は身も心もジメジメして、体中にカビが生えそうだ……。編集部のみなさん、雨なんかに負けないでガンバッテください！

（千葉県／早坂聡史）

どーもアリガト。それにしても、こういった素直なおたよりって珍しい。ヘンなのもいいけど、こういう普通のも送ってきてほしいな。早坂くんには、350MACを進呈しよう。



⬆埼玉県／しおたノリヒサ　450MACだよ。

友だちに、「葉っぱを食べたら、100円あげる」と言ったら、2枚も食べた。

（東京都／IC）

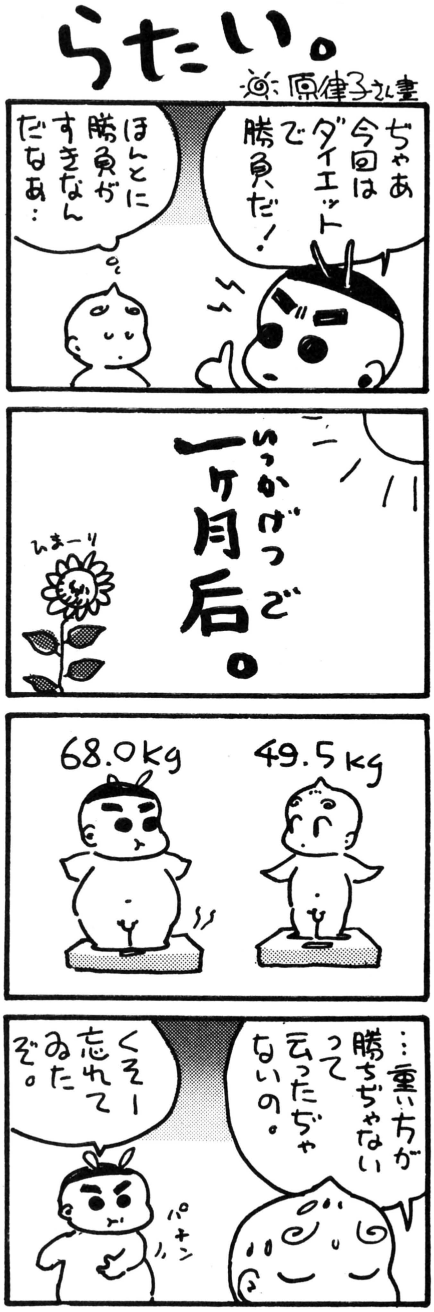
おたよりでよく“友だちが……”っていうのがあるけど、けっこう友だちのことじゃなくて、本人のことだったりするんじゃない？　“友だちが”って書いてあるのを見ると、いつもそう思っちゃうんだよね。300MACをあげるよ。

北島三郎の顔を下から見上げて鼻の穴から脳みそが見えたのは、ぼくだけだろうか？（広島県／三郎）

キミだけだよ。北島三郎の顔を下から見上げるなんてことができたってだけですごいぞ。“仁義なき戦い”の広島県人には300MAC。



⬆秋田県／ミラクル・ボーイ　450MACね。

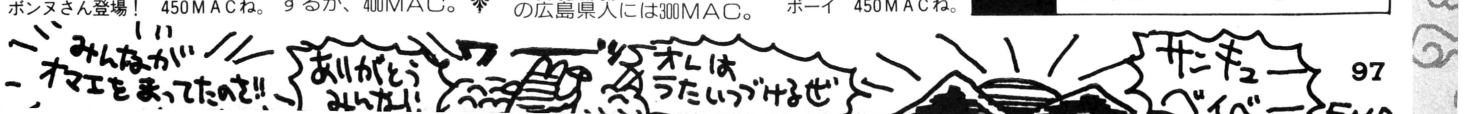


おたより募集

各コーナーともにキミたちの投稿を待ってるぜ！　それと新コーナーのアイデアも募集する。オモシロイものは即採用だ。MACもはずむから、頭を使え！

あて先〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル　㊕PCエンジン編集部「いくパラ」〇〇係

イラスト／盛本康成、中野豪、杉山真理、今わ野Q太郎　クイズ作成／草野公平



メディアミクス インフォメーション Mediamix Information

新作ソフトをわんさかプレイできるぞ!!
PCエンジンサマーフェスティバル'90開催だぁ～

毎年恒例となったNEC・HE主催のイベント「PCエンジンワールド」が、今年は「PCエンジンサマーフェスティバル」とタイトルを変え、全国3ヵ所で開催されることになった。

なんといってもイベントの目玉は、まだどこにも展示されていない新作ソフトをジャンジャン体験できちゃう「新作ソフトゲーム大会」や「新作ソフト先どり体験コーナー」。また超大型モニターでゲームができる「PCエンジン・スーパーライブ」のコーナーも迫力タップリ。くわしい日程は、右を見てね。

開催日程
- ●7／25(水) 東京 日比谷 NECショウルーム C&Cプラザ
- ●7／26(木) 東京 日比谷 NECショウルーム C&Cプラザ
- ●7／30(月) 大阪 OBP NECショウルーム C&Cプラザ

開場時間 各会場とも午前10時～午後5時 入場無料

7／20～7／30 下記の店舗で、ボンバーマン大会が開かれるぞ!!

北海道 おもちゃの店ポピー・(有)メルヘン ヤマグチ・小川ジョイボート・(有)藤田ゲンサン堂・おもちゃの城 トイスター・山田デパート・おもちゃポパイ・紋別 ローズタウン **青森県** ファミコンプラザ BIG **岩手県** (有)サンホビー **山形県** ファミコンプラザ TOM **宮城県** おもちゃのマーチ・ファミコンプラザ童夢 **東京都** ヨシオカヤ（仮店舗）・おもちゃのカトリヤ・(株)高砂屋・カナリヤ・ファミコンランド 南大沢店・BXプラザ綾瀬 深谷店 **神奈川県** みずほ玩具・カンダ模型 **千葉県** おもちゃファンシーの店 とも・MOA北習志野駅前店・おもちゃのバンビ・(有)河合玩具 **埼玉県** (有)ナイスプリントニッセイ・ファミコンプラザ K2 **山梨県** (有)おもちゃのさいとう大 **長野県** (株)トピアまつばやP&P **静岡県** キングスランド・ベビーランド ナカノ・(有)富岡屋・おもちゃの王様 マルヒ人形 **愛知県** (有)チャイルドランドさかい豊田・HOBBY&TOYS802高蔵寺店・ファミコンランド・おもちゃのメルヘン妙音通店・ファミコンランドワイワイ・おもちゃのレオ一色大橋店・TOY-HOBBY-FANCY ALTS・西川玩具店・メルヘンみどり店 **京都府** ファミコンランド山の下店・ファャミコンランド六地蔵店・ファミコンランド福知山店・ファミコンランド亀岡店・ファミコンランド山科店 **滋賀県** ファミコンランド瀬田店 **大阪府** ピノキオ・ファミコン倶楽部・マミーの店・トイショップ はるこま・(株)くるみや・(株)メルヘン・トイルートハトマス花増玩具店 **和歌山県** ツジモト玩具店・ファミコンハウス フジランド **兵庫県** アップト三宮・TOY SHOPさくらい・TVパニック 朝霧店・(株)川崎屋 鈴蘭台店 **富山県** 愛児堂 五福店・三島大沢野店 **福井県** オモチャランド ジャンケンポン **広島県** 村上玩具・ホリオカ **山口県** ブックスうえの小月店 **香川県** あざみ商店・フジヤ本店 **愛媛県** チャイルドハウス おおみち・㈱新居浜大丸 **高知県** おとぎや安芸店・ファミコンランド播磨屋店 **福岡県** ファミコンランドBe-I **佐賀県** 中山百貨店 **長崎県** 子供の国まつや・ファミコンプラザビット **大分県** ㈲なにわ堂コスモピア店 **宮崎県** ㈱橘百貨店 **鹿児島県** 松元玩具店

桃太郎カードケースが欲しい人はここを読め!

いちどゲームを始めたら、最低6時間はコントローラーを手放せなくなるというウワサのハドソンは、『桃太郎』シリーズ。じつはこのシリーズをすべてそろえた人全員に、桃太郎のオリジナルカードケースがプレゼントされちゃうんだ。

応募したい人は、『桃太郎伝説ターボ』『桃太郎活劇』『桃太郎伝説II』の取扱説明書についている応募券（それぞれイヌ、サル、キジが描かれてるよ）＋郵送料250円分の切手を封筒に同封して、ハドソンまで送ればOK。



詳しい応募先や応募期間は、『桃太郎伝説II』の取扱説明書に載ってるので、それをよく読もう！

OVA「天外魔境 自来也おぼろ変」特別上映会のお知らせ

ごぞんじ『天外魔境』が、オリジナルビデオアニメになったぞ！ 価格は4800円（税抜）で、上巻が7／27、下巻が8／24に発売される。それぞれ50分のボリュームがあるから見ごたえもタップリだぞ。

このビデオの発売を記念して、上下巻を一挙に上映しちゃう特別上映会が行われることになったんだ。しかも、広井王子氏や辻野寅次郎氏などのスタッフや、声優たちも駆けつけてくれるというから、きっといろんなウラ話も聞けるはず。

太っ腹の㊙PCエンジンでは、このイベントに抽選で100組をペアでご招待。往復ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望地区・希望時間、そして返信用ハガキには自分の住所・氏名をしっかり書いて、右のあて先に送ってね。

会場

東京 8月7日 虎の門ホール
大阪 8月28日 大阪市中央公会堂
午前の部 開場10:00 開演10:30～
午後の部 開場14:00 開演14:30～

あて先

〒104 東京都中央区銀座6－14－2
野田ビル5F ㈱タカラ ビデオ事業部
「天外魔境上映会」㊙PC係

しめ切り

東京…7／20 大阪…8／10（当日消印有効）

6月号プレゼント 当選者発表

上海II
茨城県 荒井秀和さん
神奈川県 小松 敬さん
新潟県 関口友巳くん
富山県 小島一也くん
兵庫県 瀬島博史くん

サイコチェイサー
鳥取県 斉木康秀くん
東京都 平 賢二くん
青森県 竹内倫教くん
北海道 片岡景介くん
愛媛県 檜垣信也くん

フォーメーションサッカー
千葉県 小出 宝くん
東京都 神崎英介くん
兵庫県 秦 直樹くん
栃木県 栗橋信行くん
千葉県 坂倉庄一郎くん

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑧」係行

あなたの希望する商品名は?	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　)
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか?	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所　〒

☎　(　　)

性別	男・女
年齢・学年	歳　年
職業(学校名)	

氏名

●応募方法は30ページを見てね。

〈キリトリ線〉

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	迷宮のエルフィーネ	20
MARUKATSU電光石火	2	ダウンロード	21
続報／ワンダラーズ フロム イース	3	これがプロ野球'90	22
特報／ナムコ新作	4	裏技的達人	23
NEW SOFT TIMES	5	達人道場／うる星やつら	24
ゲームデザイナー講座	6	達人道場／ゼビウス	25
ソフトヒットチャート	7	アイデア募集／シュビビンマンII	26
天外魔境	8	PCIAハード情報局	27
GMおっかけ最前線	9	桃太郎新聞	28
超絶倫人ベラボーマン	10	PC移植市況月報	29
ラストハルマゲドン	11	新作お毒味チャート	30
大魔界村	12	KMO通販	31
さまよえる白銀宮	13	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	32
S.S.S.公募	14	ロードス島アニメ	33
SFノベルズ／サイバーナイト	15	MAC	34
読者ページ／いくいくパラダイス	16	NEW SOFT TIMES 延長戦	35
メディアミクスインフォメーション	17	クレクレタコラ	36
桃太郎伝説ターボ	18	付録①／S.S.S.㊎攻略本Vol.2	37
最後の忍道	19	付録②／桃太郎キャラ下じき	38

●P.168の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊫PCエンジンを毎月購読していますか？また、この雑誌をいつ購入しましたか？

1.毎月購読している　2.ときどき購読している
3.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊫PCエンジンの価格について、どう思いますか？
1.内容が良ければ気にしない　2.高いと思う　3.あまり気にならない
4.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

〈キリトリ線〉

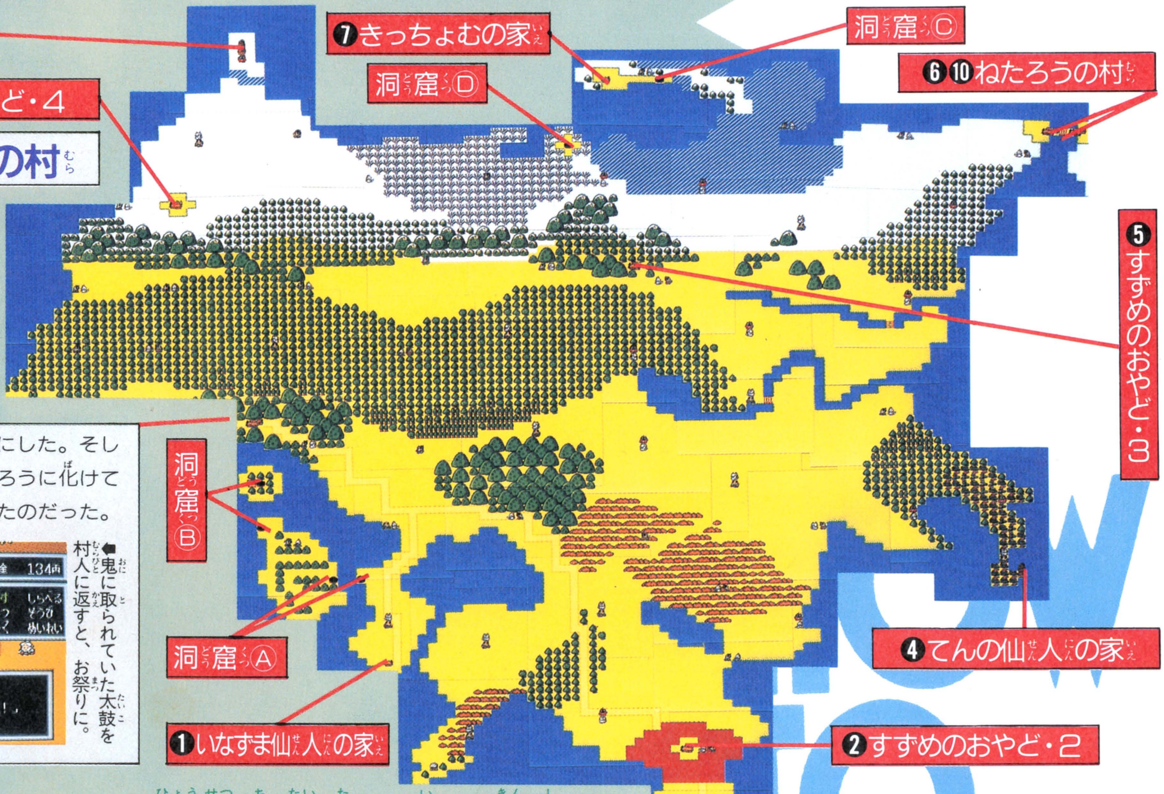
桃太郎伝説ターボ



昔ばなしのほんわかムードが楽しい『桃太郎伝説ターボ』。だけど、今回紹介する氷雪地帯はそれに似合わず、けっこう歯ごたえがある場所だ。なめてかからずに、ポイントをしっかり把握しよう。

ハドソン／7月20日発売／¥5,800　RPG　3M　B・U

Point 1 フィールドマップ&攻略のアドバイス！

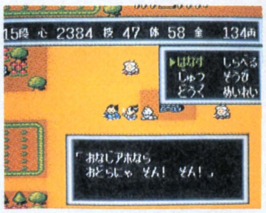




きんたろうの村

前号の記事で紹介したけれど、ここでもう一度おさらい。

桃太郎は鬼退治の旅の途中、2つの仙術をもらい、イヌをおともにした。そして、この村のきんたろうに化けていた悪い鬼を退治したのだった。

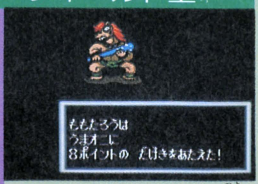


⬅鬼に取られていた太鼓を村人に返すと、お祭りに。

レベルが低いうちは氷雪地帯立ち入り禁止!!

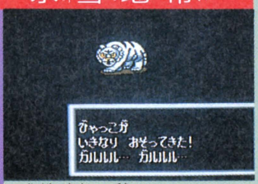
通常のフィールド上の敵キャラに比べ、氷雪地帯のそれは数倍強い。だから、きんたろうの村から出たあと、近いからといって氷雪地帯の家やおやどには行かないようにしよう。

フィールド上



⬆このあたりでは1、2の強さを誇る敵キャラのうま鬼。

氷雪地帯



⬆氷雪地帯の敵キャラのほとんどは、うま鬼以上の強さを持つ。

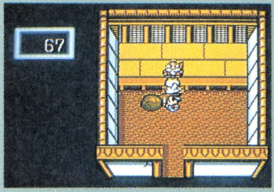
Point 2 村・おやど・仙人の家を総チェック！

❶いなずま仙人の家

"いなずまの術"をもらう

いなずま仙人から受ける修業はとても簡単だ。そばに置いてある岩を、108回①ボタンで叩くだけで、仙術がもらえるぞ。ただし、怠けてターボパッドなどで連射にすると、仙術はもらえないので注意。まじめに岩を叩くのを、しっかり仙人が見張っているのだ。

また、"いなずまの術"は岩を破壊するだけの仙術ではない。戦闘中に使えば、敵キャラにダメージを与えられるのだ。うまく使えば"ろっかくの術"より効果的だぞ。



⬆ついつい連射にしてみたくなるけど、ここはじっとガマン、ガマン！



⬆108回なんてあっというま。今までの修業に比べれば、とても簡単だ。

❷すずめのおやど・2

まわりは毒の沼地だぞ！

ここのおやどは毒の沼地で囲まれていて、1歩踏み込んだだけで、体力が20も減ってしまうのだ。体力回復をこまめにして、おやどに入ろう。

この沼地の原因は、おやどの南方にあるうらしまの村にいる鬼。この鬼をみごと退治すれば、沼地はきれいになくなってしまうのだ。





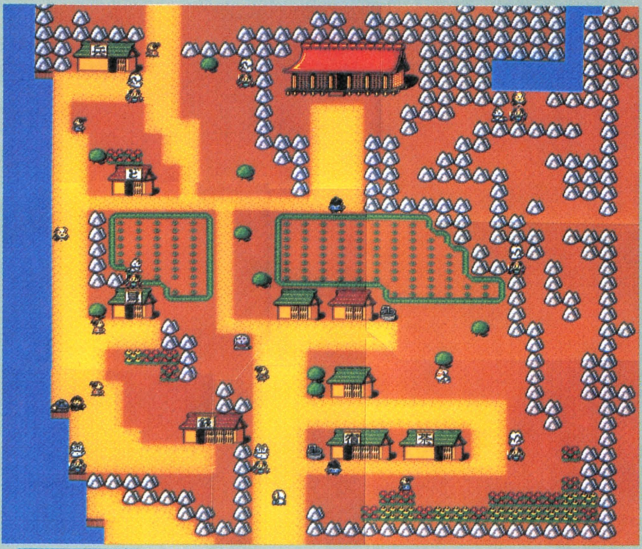
⬅毒の沼地に入る前に体力を確認。油断するとこうなる。

お店

宿 宿屋(20両)

つづら つづら屋

茶 茶店・兵具店



お店

宿 宿屋(40両)　茶 茶店　兵 兵具店

易 易者　銭 といちやグループ　ど やすうりおうのドイン

❸うらしまの村

カメを助けて竜宮城へ

村に入ったら、まず情報収集するのがあたり前だけど、ここでは特に全員に話を聞くことが必要だぞ。後々になって、聞いていた情報が重要だったとか、ヘンなヤツが重要人物だったりすることがあるのだ。

そして、いよいよこの村にいる悪い鬼を退治する番。こいつはなかなか手強いので、対決する前には必ず宿屋に入っておこう。うまく倒すことができれば、すずめのおやど・2の毒の沼地も消えるし、竜宮城のカメも助け出せるのだ。

助けたカメはそのお礼にと、桃太郎たちを竜宮城へ連れていってくれる。帰りのおみやげはもちろん、玉手箱なのだ。

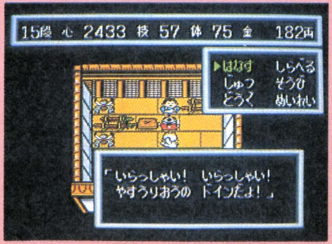


⬆この村名物の若返りの泉は、体力と技を完全回復してくれるぞ。



⬆彼の名前は、ほもおだ。いきなり桃太郎の顔をなめる、かなりヘンなヤツ。

やすうりおうのドイン



⬅武器・防具、道具まで安く売っている、ここだけにあるお店。

竜宮城に行くと…



⬆恩返しとは、なかなか感心なカメ。しかし竜宮城から帰ってきたあと、桃太郎に大変なことをしでかすのだ。

⬇おと姫さまが、歓迎の宴を開いてくれるとは楽しみ、楽しみ。いったいどんな宴が開かれるのだろう…。



助けたカメの背中に乗って、やってきました竜宮城！きれいな(?)おと姫さまが、桃太郎たちを出迎えてくれるのだ。このあと魚たちの踊りを十分に楽しんで、そろそろ帰ろうとすると、おみやげに玉手箱がもらえるぞ。だけどこの玉手箱、開けるとどうなるのかな？

④てんの仙人の家

"ひえんの術"がパワーアップ

今まで使ってきた"ひえんの術"では、すずめのおやどへは行けなかった。しかし、ここで修業を受けると、仙術がパワーアップされ、すぐに行けるようになるのだ。





⬆てんの仙人の修業とは、高い塔を登ったあと、ある問いに答えること。
⬅塔の高さは、修業するたびに変わるぞ。

⑤すずめのおやど・3

氷雪地帯に入る前にここでひと休み



⬆このおじさんはこれから先必要になる、重要アイテムの話をしてくれるのだ。

氷雪地帯で出現する敵キャラが強いのは、すでにキミたちが知っているとおり。しかしその反面、フィールド上の敵キャラよりも、たくさんのお金と経験値を持っているのだ。だからこのまわりで何度か戦闘し、すぐおやどへ逃げ込むようにすれば、ドンドンお金と経験値が稼げるぞ。

また、ここで得られる情報は、けっこう重要なものが多いので注意しよう。

お店
宿 宿屋(50両) 茶 茶店・兵具店 つづら つづら屋

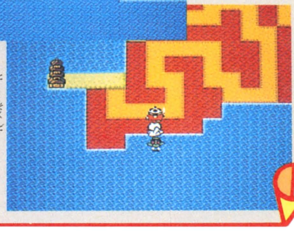
『桃伝ターボ』㊙講座

"ひえんの術"で未知の場所へ

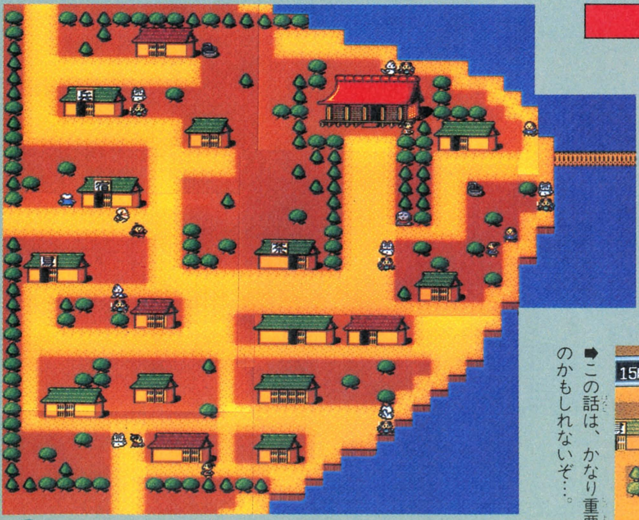
"ひえんの術"は、一度入ったことのある村やおやどなら、すぐに飛んで行ける仙術。その飛行の際、ずっとあとになって出てくる家や村の上を、通過していくのだ。



⬇あたり一帯は、毒の沼地が広がっている。その左に建つ塔にはいったい何が…。



⬆飛ぶ速度を"あるく"にすれば、これから先のマップの一部がじっくり見れる。



お店
宿 宿屋(60両) 茶 茶店
兵 兵具店 易 易者

⑥ねたろうの村・A

橋でつながった2つの村

ねたろうの村は、2つの村が橋でつながって、1つの村になっている。最初に桃太郎たちが訪れるのは、橋の右側にあるねたろうの村・A。左側にあるねたろうの村・Bへは、橋の真ん中でねたろうが寝ているので、すぐに行くことはできないのだ。

そこで、ねたろうの村・Aで情報収集し、ねたろうの起こし方を聞き出そう。また、氷雪地帯の敵キャラを簡単に倒すことができるアイテム"しゃくねつの弓矢"についても、同じように村人たちからの情報で、具体的な話しが聞き出せるのだ。

⬅この話は、かなり重要なものかもしれないぞ…。

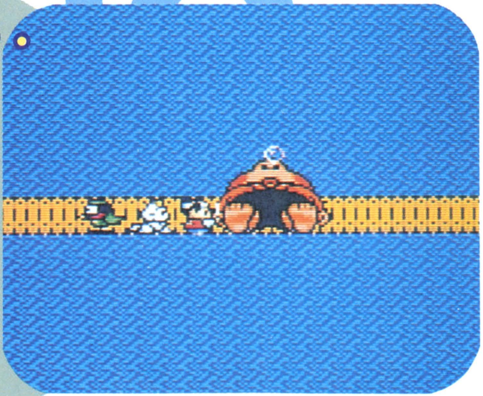


というわけで…



⬇即実行してみたが、ねたろうは起きなかった。ガックリ。

グー グー グー



ねたろうは一度寝てしまうと、てこでも動かない。そこで彼を起こすのが上手だった、ほもおだに話を聞こう。"ひむろのけずりひ"というアイテムが必要だとわかるぞ。

ただし、これを村まで持ってくるには"ひむろのきんちゃく"がいる。どこにあるかは、易者に占ってもらうのだ。

ねたろうを起こすには…



⬆ここで言われている仙人は、前に修業を受けたことがある人だぞ。



⬆ほもおだ? 確かどこかの村で、顔をなめられたことがあるぞ!

❼きっちょむの家

"しゃくねつの弓矢"が奪われた！

この家の主であるきっちょむさんが、"しゃくねつの弓矢"を持っている。さっそくもらいに行こう。

けれど彼の話によれば、弓矢はしこめという敵キャラに奪われたそうなのだ。そしてしこめは、弓矢をこの近くに隠したという…。



☗きっちょむさんは、以前このあたりを治めていた人。しこめが現れてから、落ちぶれてしまった。

❽すずめのおやど・4

氷の塔攻略の前線基地

きんたろうの村の北に位置するこのおやど。さらに少し北に行けば、しこめの待つ氷の塔があるのだ。つまりここは、氷の塔に一番近い安全地帯というわけ。

必ずここへ来るまでには、"しゃくねつの弓矢"を入手しておこう。



☗ここのまわりは、一面雪の世界。これ以外にも、飛んでいたすずめが、突然凍ることがあるそうだ。

お店

宿 宿屋(60両)　つづら つづら屋

茶 茶店・兵具店

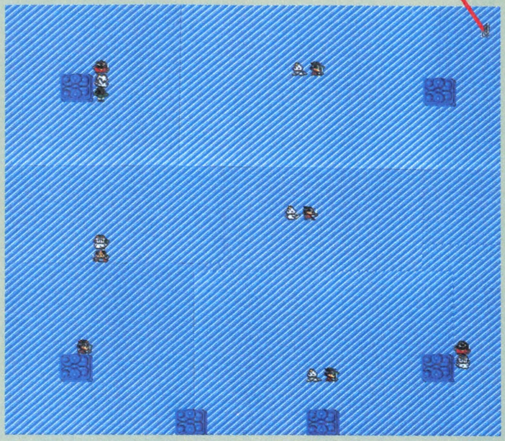
❾氷の塔

しこめを倒し、"ひむろのけずりひ"を入手！

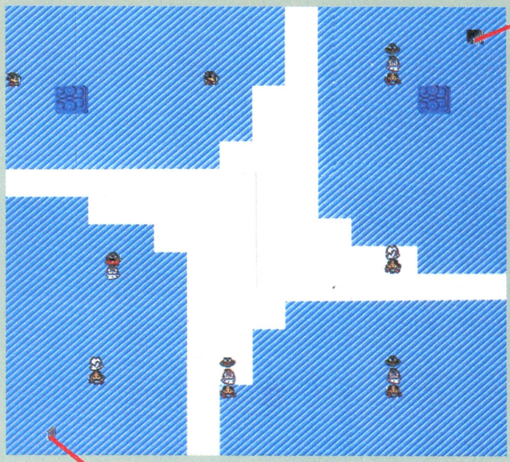
1 階

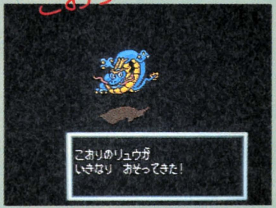


☗塔の1階で出現する敵キャラは、この雪おんなだけ。だけど、かなりひんぱんに出てくるぞ。



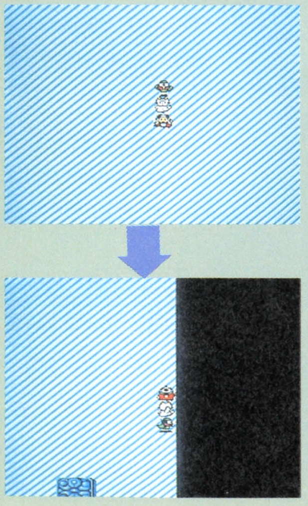
2 階





☗2階はこおりの竜が敵キャラ。とても強力だぞ。3階はこいつと雪おんなが出現するのだ。

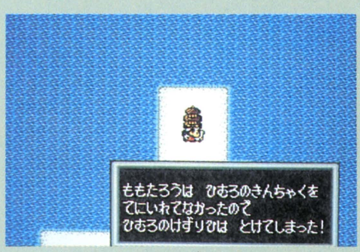
ねたろうを起こすのに必要なアイテム、"ひむろのけずりひ"がこの塔の3階にある。でも氷の塔というだけあって、1階から3階まで水色の氷が、床を一面に覆っているのだ。氷の部分は歩くとき、方向キーとは逆へ進むので注意が必要だぞ。そのうえ、どの階もかなり広いので、なるべく隅の方を歩きながら、自分のいる位置を確認しよう。



➡この床すべてが氷。変化に乏しいので自分の位置に注意。

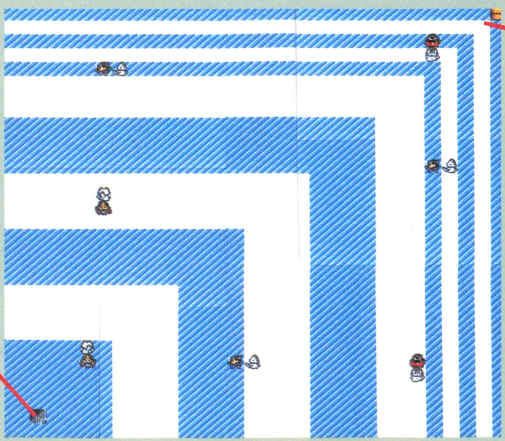
➡塔には壁がない。黒い部分へ行くと塔から落ちてしまう。

また、しこめは、この塔のどこかにいる。こいつを倒せば、晴れて"ひむろのけずりひ"が入手できるのだ。ただし、"ひむろのきんちゃく"がないと、外に出たとたんに溶けてしまうぞ。



☗"ひむろのけずりひ"が溶けてしまった！　だけど、塔に登ればまた入手できるのだ。

3 階

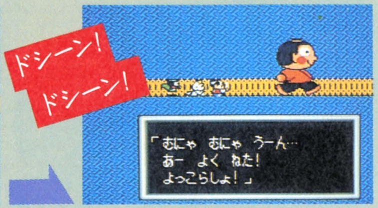


⑩ねたろうの村・B

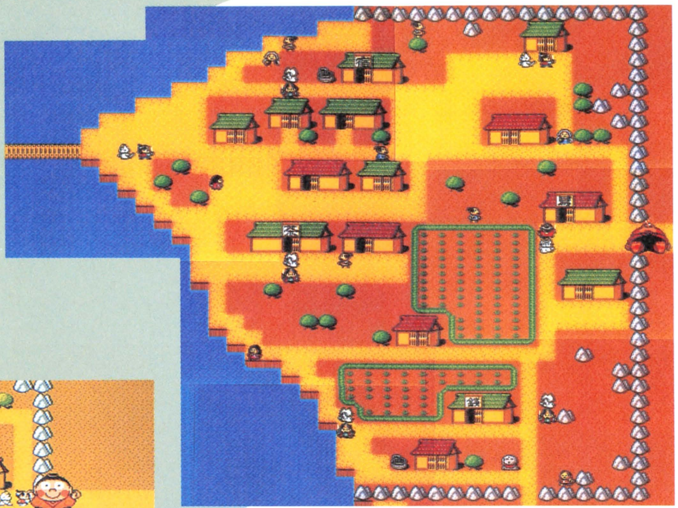
ねたろうを起こして橋を渡ろう



⬆ほもおだの話のとおり、ねたろうに“ひむろのけずりひ”を使う。

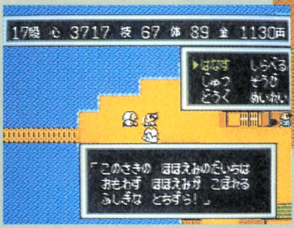


⬆起こすのに苦労したが、意外と憎めないヤツ。村の人気者だそうだ。



ねたろうが起きれば、いよいよねたろうの村・Bに入ることができる。ここでは、これからあとに訪れる村や場所の情報ばかり、聞き出せるのだ。宿屋や兵具店、茶店などに入ってこれから先の旅のため、準備を整えておこう。

ちなみに、今度の村の右側で寝ているねたろうは、どうやっても起こせないので注意。





⬆再び“ひむろのけずりひ”を使ったところ。寝ぼけているぞ。
⬅聞いただけで、微笑んでしまう。

お店

宿 宿屋(60両)　茶 茶店
銭 といちやグループ　易 易者

Point 3 たびだちの村〜ねたろうの村までの全アイテム・仙術リスト

武器・防具

名前	効果
しない	装備すると攻撃力が5ポイント上がる。
ぼくとう	装備すると攻撃力が8ポイント上がる。
わきざし	装備すると攻撃力が11ポイント上がる。
かたな	装備すると攻撃力が13ポイント上がる。
しんげつのけん	装備すると攻撃力が16ポイント上がる。
みかづきのけん	装備すると攻撃力が19ポイント上がる。
かげんのけん	装備すると攻撃力が24ポイント上がる。
じょうげんのけん	装備すると攻撃力が27ポイント上がる。
うごのけん	攻撃力が15上がり、よく連続攻撃を出す。
ふしまちのけん	攻撃力が10上がり、よく会心の一撃を出す。
いざよいのけん	装備すると攻撃力が36ポイント上がる。
きもの	装備すると防御力が3ポイント上がる。
いとまきどう	装備すると防御力が6ポイント上がる。
あかいとどう	装備すると防御力が12ポイント上がる。
しろいとどう	装備すると防御力が23ポイント上がる。
いちまいどう	装備すると防御力が29ポイント上がる。
にまいどう	装備すると防御力が34ポイント上がる。
さんまいどう	装備すると防御力が40ポイント上がる。
どうまるよろい	装備すると防御力が47ポイント上がる。
わらじ	装備するとすばやさが3ポイント上がる。
たび	装備するとすばやさが5ポイント上がる。
ウサギのたび	装備するとすばやさが7ポイント上がる。
キツネのたび	装備するとすばやさが15ポイント上がる。
かんじき	すばやさが20上がる。氷上でも普通に歩ける。
シカのたび	装備するとすばやさが25ポイント上がる。

道具

名前	効果
おまんじゅう	使うと体力が15ポイント回復する。
おにぎり	使うと体力が30ポイント回復する。
きびだんご	体力が35ポイント回復。3匹のおともに渡す。
もものえだ	戦闘中に使うと弱い敵から逃げられる。
クモのいと	洞窟の中で使うと地上へ出られる。
もものみ	戦闘中に使うと特別な敵以外から逃げられる。
はごろも	使うと最後に入った神社へ戻れる。
すずめのなみだ	使うと体力・技が1ポイントずつ回復する。
こうがしゃのたま	使うと体力・技が完全回復する。
うちでのこづち	技が完全回復する。使い過ぎると壊れる。
かくれみの	弱い敵と会わずに、倍の速さで歩ける。
ふうりん	ある村へ行くと、高値で買ってくれる。

仙術

名前	技値	効果
きんたん	3	体力が20ポイント回復する。一番最初にもらえる仙術。
ひえん	10	一度入った村やすずめのおやどならすぐに飛んで行くことができる。
ろっかく		会心の一撃を出す。レベルが上がると、使う技値も増えていく。
いなずま	4	洞窟の岩を破壊する。敵に使えば、ダメージを与えることができる。
ふゆう	4	体が空中に浮く。落とし穴や毒の沼地を簡単に渡ることができる。

Point 4 洞窟のマップを完全チェック！

洞窟 A

地下1階



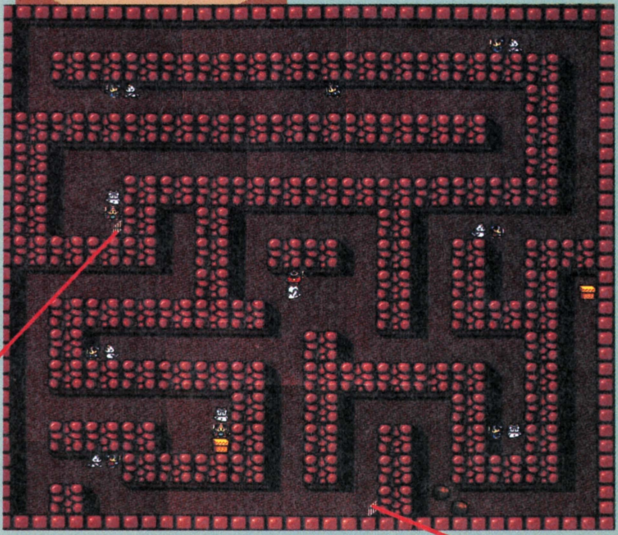
ここの洞窟・Aと洞窟・Bを通り過ぎれば、新たに桃太郎のおともになるキジを助け出すことができる。

ただし、この中に入る前には、必ず“いなずまの術”を仙人から修得しておこう。この仙術がないと、洞窟内にある岩が破壊できず、そこから先に進むことができないぞ。



⬆このような岩がところどころに転がっている。なかには、割らずにすき間を通れるものもある。

地下2階



箱の中からキジを救い出せ！

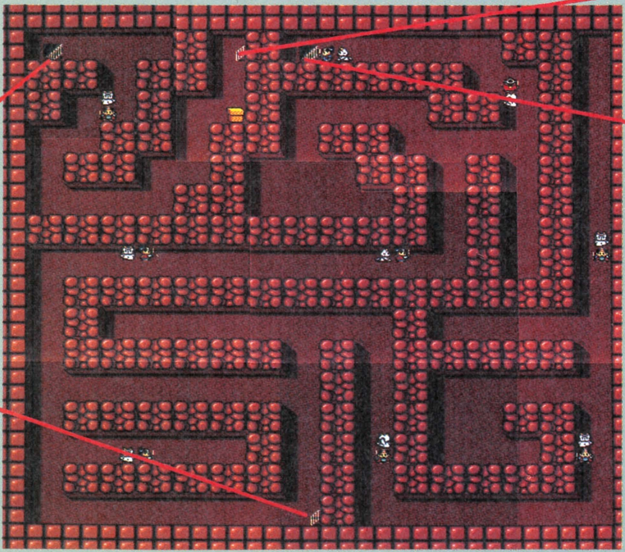


➡ようやく桃太郎は、2匹めのおともを見つけた

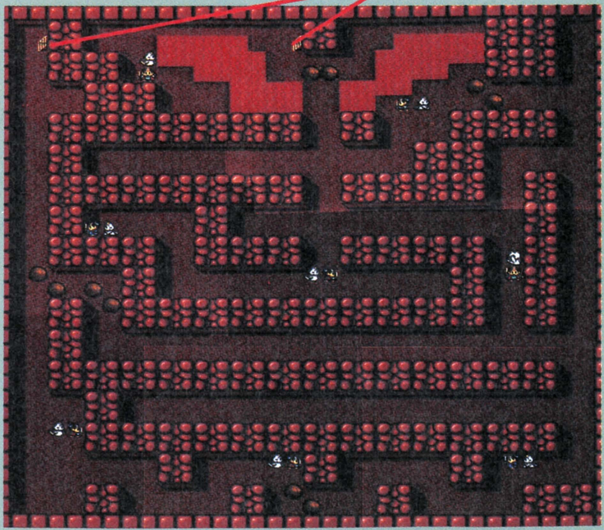
2つの洞窟を無事に通っていくと、きんたろうの村からでも見られた小島に出る。ここの宝箱の中に、キジが入っているのだ。キジには、かぐや姫の5つの宝物を探し出す能力があるぞ。

洞窟 B

地下1階



地下2階



洞窟C

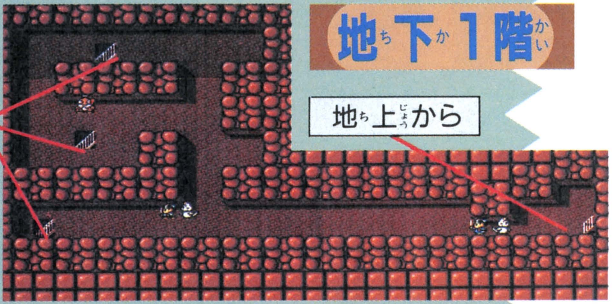
今までの仙人たちとは異なり、ふゆう仙人のすみかはこの洞窟なのだ。彼からもらえる“ふゆうの術”は、使うと桃太郎の体が空中に浮くという仙術。これだと、毒の沼地をノーダメージで渡れるし、落とし穴にも落ちずにすむのだ。

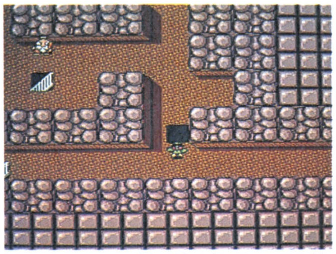
ただし、ここの修業はけっこう大変。要は、洞窟の奥にいる仙人に会いに行けばいいのだが、洞窟内にはいくつも落とし穴がある。そして、仙人に近づこうとするたび、すぐ穴に落とされてしまうのだ。



☗何回も穴に落ちて、ようやく仙人に。仙術さえもらえば、落とし穴も怖くない。

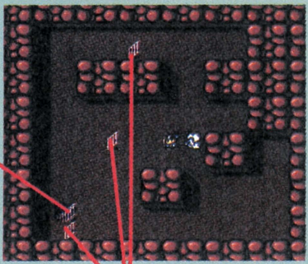
地下1階



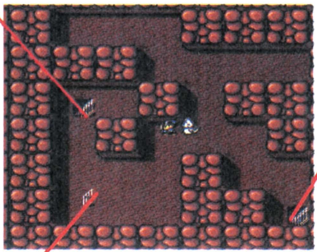


☗ときにはわざと落し穴に落ちないと、仙人のところまで行き着けないので注意。

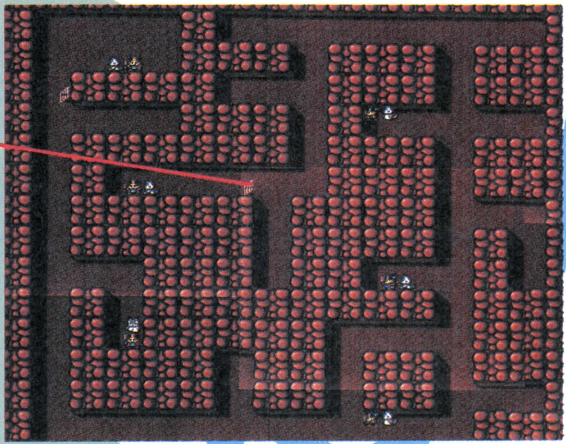
地下2階



地下3階



地下4階



洞窟D

氷雪地帯の真ん中に、ポッカリあいた洞窟がここ。すずめのおやど・3から近いところにあるので、早いうちにここの洞窟に入っているかもしれない。また、洞窟内はダンジョンのようにはなってないので、すぐ中にある宝箱を見つけ出せるのだ。

この宝箱には、ねたろうの村・Aでも噂にあった、“しゃくねつの弓矢”が入っているぞ。

けれど、先に洞窟・Cで“ふゆうの術”をもらっておかないと、この洞窟に入ってもムダ骨を折ることになる。というのも、宝箱のまわりには落とし穴がたくさんあって、“ふゆうの術”を使わないと、それに近づくことができないからだ。



☗ここでは“ふゆうの術”を使わないと、宝箱を取ることができないので注意。



☗これが宝箱の中身! もうこれで、氷雪地帯の敵キャラに苦しまずにすむのだ。

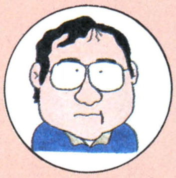
メーカーからのひと言



最近めっきり朝に弱くなった。なぜ?

桃太郎ファン待望の『桃太郎伝説・PC版』だぞ! 単なるファミコンからの移植版ではなく工夫をこらしたターボつきだぞ! やってない人はもちろん、やった人にも120%楽しめるふるさと味のあったかRPGだ!! (でんでん)

攻略メモ



パソコンＳＬＧに凝ってしまい寝不足に。

『桃伝ターボ』に登場する、氷の塔のしこめなどの中ボスクラスの敵キャラには、“ろっかくの術”を使うことをオススメする。こちらのレベルにもよるが、だいたい2発もくらわせれば、相手は簡単にやられてくれるぞ。(珍獣アズマー)

最後の忍道

幕末の闇の中、最後の忍びに定められた道は……。てな感じで始まる『最後の忍道』は、純日本風の忍者ストーリー。すっげぇ硬派なこのゲーム、今回は4～6面の完全攻略を紹介するでござるよ。



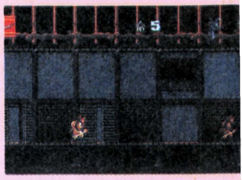
アイレム／7月6日発売／¥7,000　ACT　4M

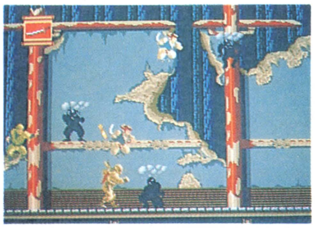
前号までのあらすじ

抜忍"月影"の復讐劇が、今、幕を開ける!!

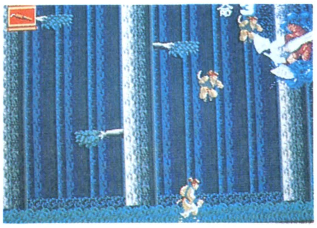
自らの出生の秘密を知り、怒りと悲しみの中、忍びへの復讐を誓った"月影"は、両親と同じ抜忍への道を選んだ。

生まれ育った荒れ寺を脱出し、次々と襲いかかる刺客を倒し続ける"月影"。彼の目的は、両親を殺害した無明上人を討つことのみである……。





⬅戦いは、この荒れ寺よりの脱出から始まった……。



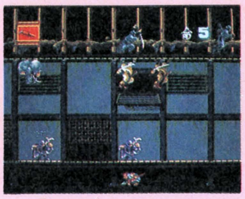
⬅それぞれの章の最後に待ち受けるボスを、忍びの術で打ち倒して進む"月影"。



《第四章》 さまざまな仕掛けが"月影"を待ち受ける！

鎖草の投げる鎖がまをかわし、床下に仕掛けられたワナを跳び越え、地下へ潜入。すると、からくり仕掛けの吊り天井が"月影"を押し潰そうと落ち始める。そして、この章の最後で待ち受け、"月影"に襲いかかる2つの呪縛石は、いったい何者によって動かされているのか。

この章で有効な武器は"爆弾"と"刀"。"爆弾"は、鎖草と対ボス用に、"刀"は、ザコが次々と出現するマップで有効となるであろう。

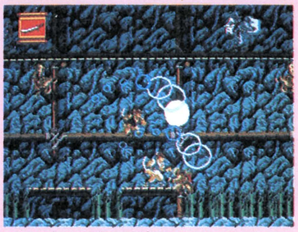


⬅床だけでなく、天井の敵にも注意すべし。



武器は"刀"で十分だ

このマップに出現する敵忍群は、土草と黒草のみ。だから、広範囲に攻撃できる"刀"が、武器として一番よいだろう。パワーアップした"刀"なら、床下に潜む土草だって簡単に撃破できるぞ。



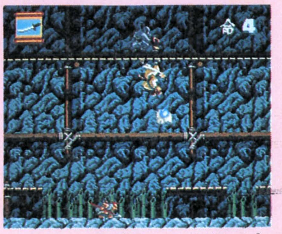
⬆たいした敵も出現しないが、床下や天井裏に潜む忍びが陰険な室内マップ。

跳び越えられないワナは、天井歩きで

床下のワナには、忍びである"月影"ですら跳び越えられないものがある。まあ、天井歩きでかわせばいいのだが、目測を誤り、ワナに落ちぬよう注意することを忘れずに。



⬆ワナに落ちると、いくら命の数があっても即死なのだ。



⬆しかし、天井歩きで、簡単に攻略できるので、安心しよう。

この章に出現する敵忍群

この章には、初めて天井があり、さらに天井を歩くことができる。それだけに上下の感覚がハッキリしなくなり、ザコにあっさりやられてしまうことも……。

ここで初めて出現するのは鎖草だけだが、天井裏の黒草も目新しく感じるぞ。

土草

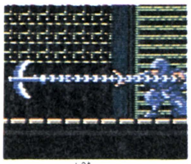


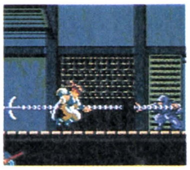
一章に出現した、床下から槍で突いてくる陰湿な忍び。床下にいるので、パワーアップした武器でないと、攻撃が当たりにくいぞ。

鎖草



この章にだけ出現する強敵。何度倒しても復活してくるぞ。さらに、鎖がまでの攻撃は、一撃必殺の威力があり、これに当たると"月影"の命はない。





➡いくつ命があっても倒される、必殺の一撃。

黒草

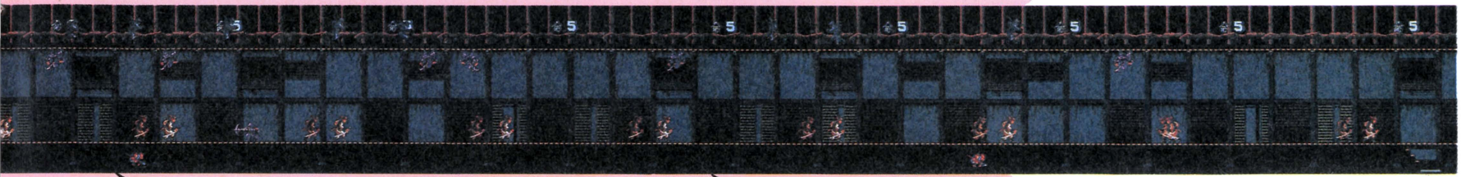


今までの章でも、必ず登場してきたザコの中のザコ。この章では、天井裏から刀を突いて攻撃してくる新バージョンがお目見えするのだ。

赤草

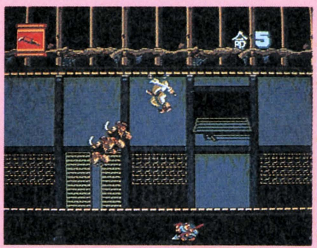


次々と爆弾を投げつけてくる、危ない忍び。この章では吊り天井のところに出現するので、爆弾を防ぐのは、かなり難しくなっている。



忍者だから天井も歩ける！

ある文献によると、忍びは驚異的な筋力により、天井にあるかすかな出っ張りを、足の指で挟むことで、天井を自由に歩行することができたという。まあ、これは明らかにウソだと思うが、とりあえずこの『最後の忍道』の中では"月影"を含めて敵忍群も、忍者は自由に天井を歩くことができるのだ。

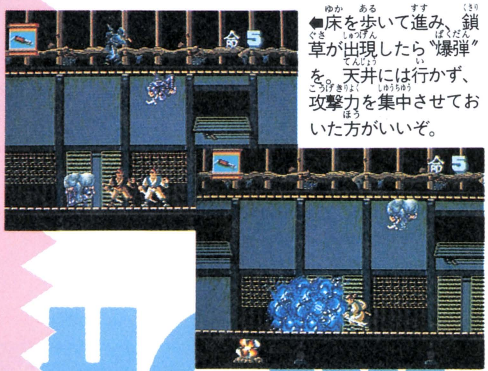


⬆この章以外でも、天井があるところでは、必ず歩くことができるぞ。

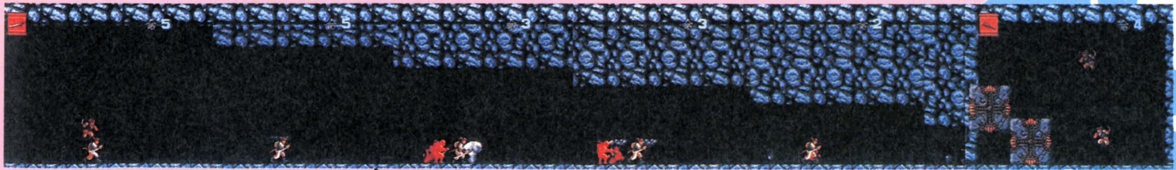
鎖草は出現したら、すぐたたけ！

この章にのみ出現する鎖草は、倒しても倒しても、何度でも出現する不死身の忍者(?)の上、鎖がまでの攻撃は、一撃で"月影"を倒すほど強力なのだ。

ここでは、武器を"爆弾"にして、鎖草が出現したところを、すかさず攻撃するという戦法がベストだろう。さらに、なるべく床を歩き、天井には行かない方が、やられにくい。



⬅床を歩いて進み、鎖草が出現したら"爆弾"を。天井には行かず、攻撃力を集中させておいた方がいいぞ。



吊り天井より速く駆け抜けろ！



➡天井との幅が狭くなっていくので、よける場所も……。

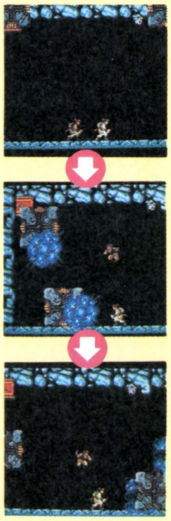
⬅押し潰されると、命がいくつあっても死んでしまう。

ここの天井は吊り天井。だから、時間がたつにつれて天井が下がってくる。ここでは、敵など気にせず、どんどん右に行かないと、天井に押し潰されてしまうのだ。

第四章の大ボス 呪縛石

この章の最後に待ち受けているのは、何者かに操られる呪縛石が2つ。この2つの呪縛石の間に挟まれると、死んでしまうので注意しよう。

この呪縛石の動きを止めるには、破壊するしかない。かなり頑丈だが、動きは遅いので、かわしながら"爆弾"で攻撃していれば、意外とあっけなく倒すことができるぞ。



⬅突然、上から落ちてくる2つの呪縛石。

⬅できれば、"爆弾"を強化しておこう。

⬅分身があれば、さらに戦いが楽になる。



《第五章》岩場を駆け上がり、大凧を打ち倒せ!

敵の攻撃をかいくぐり、噴き上げる間欠煙を避け、断崖絶壁を一気に駆け登る。そして、頂上に達したとき"月影"の背後に風と、忍び寄る気配。それは、巨大な凧に乗り現れる風魔九人衆であった。

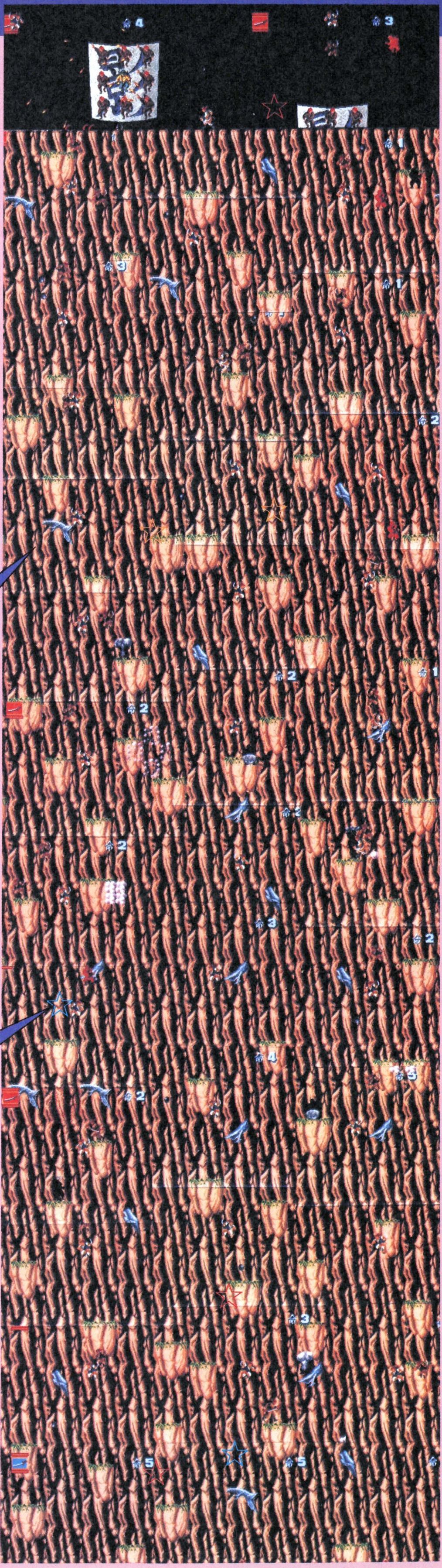
この章は、上へ上へと進む縦長のマップで、左右にはループしてスクロールするのだ。黒草、赤草以外には出現する敵もないので、武器は"刀"で十分だろう。時間をおいて噴き出す間欠煙にさえ気をつければ、簡単にクリアできるはずだ。



➡マップの最後に待ち受けるのは、大凧に乗る風魔九人衆。

マップ内のマークの見方

★……霊光宝珠　★……火輪の術
★……分身の術　★……破壊の術



"火輪の術"で、少しは楽になる

この付近に点在している"火輪の術"を取ると、"月影"の周りに火の輪ができ、この火で赤草ぐらいなら倒すことができる。これで、高く跳んだとき、着陸地点に敵がいた、などというときにダメージを受けなくてすむので、多少は心強いのだ。

しかし、この"火輪の術"は、バリアではないので、敵からの攻撃を防ぐことはできないし、時折噴き出す間欠煙によるダメージも防げない。といった感じに、この章ではほとんど役にたたない"火輪の術"だが、まあ気休めぐらいになるし、この程度でもないよりはマシなので、取るようにしておこう。このような小さいことが、生死を分けることもあるから、パワーアップは確実に。



⬅高く跳んだ先に敵が、なんてときに……。



➡この術があるのとないのじゃ、大違いだ。

最初のはもちろん、ここの"分身の術"も忘れずに

この章では、マップの最後で大ボスに倒されても途中コンティニューはなく、この章の始まりから再スタートとなる。ここで、最初の方に出現するパワーアップアイテムは"霊光宝珠"が2つに"分身の術"1つだが、この引き出し線のところにも"分身の術"がある。分身が1人か2人かでは、攻撃力も防御力も段違いに違うから、ここの"分身の術"は確実に取ろう。分身がいれば、このマップの攻略はもちろん、大ボスとの戦いも、この先の章の攻略もずっと楽になるぞ。遠回りしてでも取りに行くのだ



⬆この時点で"月影"は、分身2人と、武器を2つ強化しているはず。取り忘れていないかチェックだ。



⬅最初に"霊光宝珠"を出す黄草が出現するので、武器を強化し……。



➡ちょっとジャンプすると、"分身の術"を出す黄草が出現するのだ。

この章に出現する敵忍群

この章のザコは、黒草と赤草だけなのでたいしたことないが、マップの所々にある間欠煙によるダメージが、ばかにならない量になるだろう。つまりこの章では、敵だけでなく、間欠煙にも注意しなければならないのだ。



⬆ダメージは一だが、気がつかずにジワジワ……。

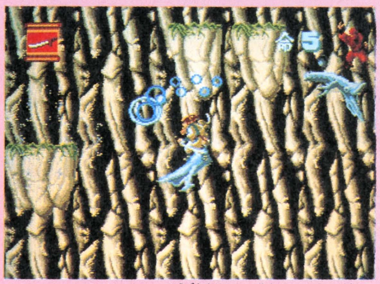
赤草



最初にしか出現しない黒草と違い、ほとんど出ずっぱりの赤草。次々と投げてくる爆弾をかわすのは、かなり難しいだろう。

この章で"月影"の注意すべき四点の事柄

武器は"刀"を選び、爆弾を防ぐべし



⬆パワーアップして攻撃範囲の広がった"刀"なら、バリアのように敵の飛び道具を防げるぞ。

この章の敵からの攻撃は、赤草の爆弾攻撃がほとんど。だから武器を"刀"にすれば、爆弾を斬り伏せることで、攻撃によるダメージを受けなくできるのだ。パワーアップしていれば、安全度はさらに増すぞ。ただし、間欠煙の煙は斬ることができないので、こちらは注意し、避けよう。

足を踏み外しても、あわてずポーズ



⬆ポーズをかけて、現在地確認。この場合は、下に岩場が見えているので大丈夫だけどね。

次の岩だなめがけてジャンプしたのだが、目測を誤って着地に失敗、下に落ち始めた。などというとき、あわてて適当に左右に動かすと、一番下まで落ちてしまった、なんてことになりかねない。ここは、すかさずポーズをかけ、左にあるマップで現在地を確認し、着地地点を探すようにしよう。

移動先の間欠煙を確認すべし

岩だなや出っ張りには、ある一定周期で毒煙を噴き出す間欠煙と呼ばれるものがある。だから、マップを見て、位置だけ確認して跳び移ろうとすると、手痛いダメージを受けることがあるだろう。

そんなダメージを受けないためにも、跳び移ろうと決めた場所にいきなり跳び移らないで、軽く上にジャンプし、その場所の間欠煙の有無を確認してから移動しよう。時間制限もないことだし、時間をかけて慎重に。



⬆いきなり跳び移らず、軽くジャンプで確認して……。

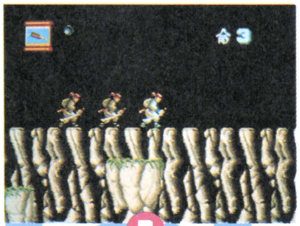


⬆なければ跳び移り、あったらタイミングを計り勝負。

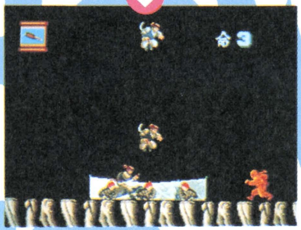
頂上において高く跳ぶこと

頂上に着いたのに、いつまでたっても大ボスである風魔九人衆が出現しない。実は、この頂上で、できる限り高くジャンプしないと、風魔九人衆は出現しないのだ。ジャンプする位置は、頂上ならばどこでもいいぞ。

さらに、高くジャンプすると、大ボスのほかに"霊光宝珠"を出す黄草も出現する。ここの大ボスに有効なのは"爆弾"での攻撃だから、"爆弾"がパワーアップしていない場合は、これで強化しよう。



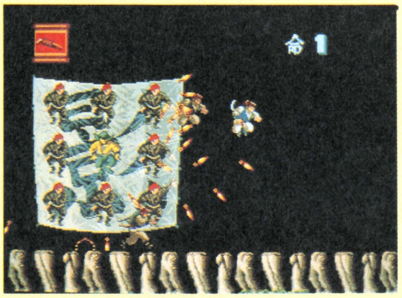
⬆いつまでたっても大ボスが出現しない。そこで……。



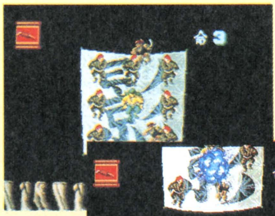
⬆大ジャンプで画面をスクロール。ついにボスとの対決だ。

第五章の大ボス 風魔九人衆

巨大な凧に乗り出現した風魔九人衆の攻撃は、手裏剣の乱れ打ち。1人につき3本投げてくるので3×9で27本もの手裏剣が飛んでくるのだ。中央の首領が弱点なのだが、周りの忍びを倒してからでないとダメージを与えられないぞ。攻略方法としては、武器を威力の大きい"爆弾"にして、風魔九人衆の下から、もしくは横から投げまくれば、わりと簡単に倒すことができる。"月影"に分身がいれば、攻略はさらに簡単・確実になるぞ。



⬆風魔九人衆の手裏剣乱れ打ち。画面を埋めつくさんばかりの猛攻撃。"月影"あやうし！



⬆しかし、下から"爆弾"を連射すれば……。



⬆敵に攻撃させずに一気に勝負を決められるぞ。



《第六章》

雷雲渦巻く岩場での戦い！

墨を流したような空に、たなびく暗雲、とどろく雷鳴。この"月影"の運命を思わせる舞台背景が、さらなる戦いの厳しさを感じさせる。

この章は、今までと比べても段違いに難しい。必殺の一撃をもつ風魔一刀流一門を始めとする強敵が、ずらり勢ぞろいするからだ。ここでは、守りに興じていると、攻略は難しい。むしろ武器を"爆弾"にして、この強力な攻撃力で敵を粉砕し、敵の屍を踏み越えて進むことをお勧めする。

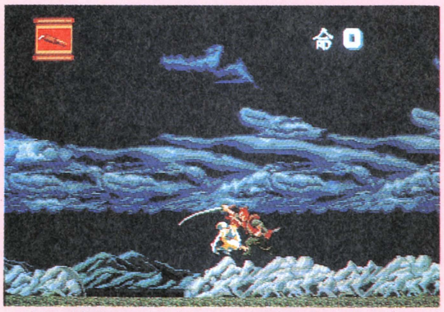


⬅ここまでくると、ザコですらボス並に強いのだ。



風魔一刀流一門の刀に注意せよ

刀をさげ"月影"めがけて駆け寄る風魔一刀流一門の太刀は"月影"を一刀のもとに斬り伏せるほど鋭い。動きもかなり素早く、耐久力もあるこの章最強のザコであろう。対策としては、"爆弾"による、離れての攻撃が、安全かつ有効だ。ここでは、"刀"などでの防御を考えず、攻撃力のある"爆弾"で、一気にケリをつけないと、こちらの命が危ないぞ。



⬆風魔一刀流一門の太刀にかかれば、いくつ命の数があろうとも、"月影"は倒されてしまうのだ。

飛び交う手裏剣をかわせ

どこからともなく8本の手裏剣が、"月影"めがけて飛来する。この手裏剣は、出現したときに"月影"のいた場所に集中するように飛んでくるので、移動していれば当たらずにすむ。もちろん"刀"で防ぐことも可能だ。



➡天空から"月影"めがけて飛来する手裏剣。一体誰が投げているのか？



⬅しかし、無視して進んでいれば、この通り当たらないこともあるのだ。

コンティニューは、ここから

この地点を一度通過すれば、たとえ死んでも章の最初からではなく、ここから再スタートとなるのだ。このちょっと先で"分身の術"、さらに"霊光宝珠"を出す黄草が出現するから、大ボス攻略用にぜひとも"爆弾"をパワーアップしておきたいところだ。この章はザコでも耐久力があるから、"爆弾"以外での攻略は難しいしね。



⬆"分身の術"を取ると、とたんに幽玄坊が。こいつも"爆弾"以外では倒しにくいザコの１人だ。

この章に出現する敵忍群

風魔一刀流一門や、流衆などの新しく出現した強敵に加え、幽玄坊も出現するゲーム中最もハードな章。"爆弾"以外の武器では倒しにくいザコが次々と出現する上に、天空より飛来する手裏剣が、"月影"に襲いかかるのだ。



⬅武器が"爆弾"じゃないとつらいので、手裏剣によるダメージには目をつぶろう。

黒草



この章に出現する敵の中で、唯一どの武器でも一撃で倒すことができるザコ。ほかの強敵と出現するので、思わぬダメージを受けるかも。

幽玄坊



一章、三章に出現した強敵。この幽玄坊が飛ばす杖に当たると、"月影"でもひとたまりもないのだ。さらに、体当たりも強力だぞ。

風魔一刀流一門



必殺の一太刀をもつ最強の剣士。耐久力も半端じゃないぞ。この太刀の攻撃を受けると、命の数がいくつあっても倒されてしまうのだ。

流衆



凧に乗って空を漂い、"月影"に向けて、手裏剣を一度に3本投げてくる。動きは速くないのだが、空にいるために攻撃が当たりにくいぞ。

この章の大ボスである落武者霊群に対抗するためには、いや途中にある敵忍群の猛攻をかわすためにも、アイテムを確実に取るようにしよう。特にここに出る"分身の術"は重要だ。



⬆敵の攻撃は激しいが、分身の数が勝敗を分けるぞ。

ここが、このゲームの最も難しいところだろう。凧に乗った流衆の手裏剣攻撃＋幽玄坊の杖飛ばしをかわすのは、至難の技である。ここに出現する黄草を倒し、"破壊の術"を取れるかどうかが攻略のカギになるぞ。



⬆流衆の手裏剣攻撃などは、まだ序の口だ。



⬆後ろから出現した黄草を倒し、"破壊の術"を。

パワーアップを確実に！

敵の猛攻をかわし、大ボスまで



第六章の大ボス 落武者霊群

出現したり、消えたりを繰り返しながら、必殺の一撃を秘めた太刀を振るう落武者霊は、一度に最大3体まで出現する。太刀を振るっては消える落武者に対抗するには、分身をつけて、ジャンプしながら"爆弾"を下に向かって投げつける以外にはない。霊群を攻撃により打ち払えば、ついに最終章へ突入だ。



⬆次々と現れ消える落武者霊群。太刀をよけるには、跳ぶしかない。

⬇そして、ジャンプしたまま"爆弾"を下に向けて投げつけろ。



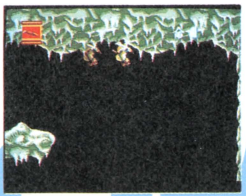
⬅やっと、1体撃破。これを繰り返して、3体の霊すべてを打ち払うのだ。



《第七章》最終章！ついに"月影"の戦いに終止符を！

この洞窟は、一体どこなのだろうか？ 何かに近づいていく、そんな気配を感じながら"月影"は、異臭たちこめる洞窟の奥へ奥へと突き進む。"月影"は、両親の仇を討つことができるか。育ての親である無明上人との戦いが、始まりを告げる。

この章には風魔一刀流一門以外、たいした忍群は出現しない。ただ縦穴で、跳び上がってくる忍群は倒しづらい。避ける方が無難だろう。ここは経験とカンで乗り切るしかない。



⬅ここから飛び降りて、下までいければ無明上人との対決だが……。

吹き出す煙、迫る風魔一刀流一門

最終章の前半は、間欠煙の噴き出す洞窟。その煙以外にも風魔一刀流一門の攻撃が迫りくる。ザコはこいつ以外いないので、武器を"爆弾"にし、先制攻撃で対抗しよう。あと、ここの天井も四章のように歩くことができるのだ。



⬅風魔一刀流一門だけしか出現しない。落ちついていこう。

長く続く縦穴の向こうに……

横穴が終わり、下に続く縦穴へとつながっている。この縦穴には、刀を天に掲げた忍群が多数出現する。この刀に当たると"月影"は、倒されるのだ。避ける方法は無いので、経験とカンで勝負するしかない！



⬅この忍群をかわすのは、カンしかない。

宿敵、無明上人が待ち受ける!!

メーカーからのひと言



CESに行って以来ボーッとしてます。

このゲームはゲームセンターに登場した時から1ゲーマーとして大好きでした。グラフィック、サウンド、ゲーム性とどれをとっても究極の芸術。血わき肉おどるエンターテインメントでヘロヘロにトリップして下さい。（FJT）

攻略メモ

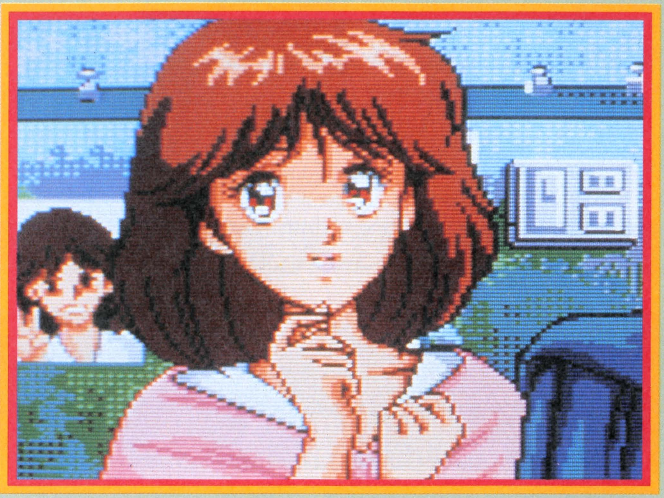


最近とみに運動不足だ。ううっ。

後半の章では、ボスの攻略以外でも"爆弾"がかなり有効な攻撃になる。耐久力のあるザコが増えてくるからだ。だから、コンティニューした場合、まず"爆弾"をパワーアップしようぜ。（七章の縦穴で挫折したキタロー根上）

迷宮のエルフィーネ

知美ちゃんはと～っても優しい♡　でもゲームの方はそんなに甘くはなかった…グスン。というキミのために、ゲーム前半の攻略ポイントをバッチリ絞り込んでズバリ紹介しちゃうのだ!!



日本テレネット／7月6日発売／¥6,780　AVG

シナリオ1　精霊の国　ゴブリンを倒せ

チェック1　目覚めの薬　禁断の書はどこに?

目覚めの薬の作り方の書かれた禁断の書はボッケの館にある。鳥が持ち去ったカギをある場所で使うと、ボッケの館の地下通路が現れる。アロエの彫刻を動かした後で地下へ下りてみよう。



▲彫刻は十字キーでは動かない。とろりんの左の方に地下通路が見えるネ。

◉3つの材料

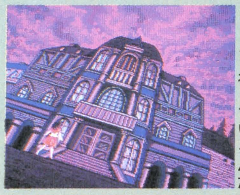
ハートシェルを見つけた後でないとパープルシェルは手に入らないぞ。妖精の涙は、妖精の洞窟で簡単な問題を解けばネックレスと交換で手に入るよ。



◀トモローズのおまじないグッズのひとつだよ。

チェック2　スプリガンの洞窟～ゴブリンの館　グリーンジェルでワープ

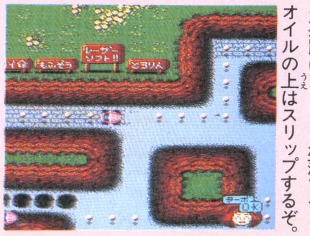
グリーンジェルが手に入れば、海辺からワープして南の島へわたれるよ。洞窟の中にあるブルージェルでスプリガンを助けて、さあゴブリンの館へ！



◀この館の中で赤帽がとろりんを待っているんだ。

赤帽と対決　ドライブゲームで勝負

敵に触れないように注意しながら、すべてのドッドを消していけばいいだけだから簡単だネ。全3ステージで、ゲームオーバーになってもステージ1からのやり直しだから、楽しみながらプレイしよう。



◀悪路はスピードが落ちる。オイルの上はスリップするぞ。

シナリオ2　オモチャの国　消えた子供たち

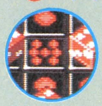
チェック1　迷いの森　3つの道順

迷いの森を抜けて行かなければならない所は3つ。1つは村人、1つはミュウの手下のウチューーが教えてくれるよ。

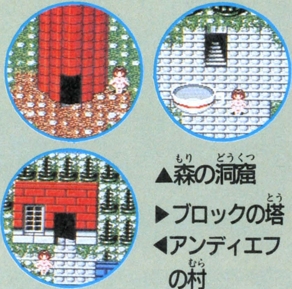


◀ロボット像は、第二の村であるチューリンへの道を教えてくれる。

チェック2　3つのまが玉　目印はサイコロの7



ロボット像に捧げる3つのまが玉は、サイコロの7の目の上にある。アンディエフの村にあるクリスタルのまが玉は、うっかり見落とさないようにしよう。



▲森の洞窟
▶ブロックの塔
◀アンディエフの村

メーカーからひと言



ただいまヴァリスは急速進行中！　次のイベントではプレイできるかも!?

あと6日で発売されるゾー！なんてったって〝おもちゃショー〟で一日中やっていたお客さんがいたぐらいだものつまらないはずがない。それにステージの最後にあるミニゲームも手強いぞ。そして十八番のビジョアルシーンも知美ちゃんや島本さんの熱演がスゴイよ!!　（平野）

攻略メモ



幽霊さんのシーズン到来。今年もエキサイティングな体験をたくさんしたいな。

人の話を聞いたら素直にその通りにすれば楽に進めるヨ。読み過ぎると、かえってドツボにはまっちゃうのだ。人の話を何度か繰り返して聞く、というのも基本だネ。先へ進むと、クイズでとろりんのことや、ゲームストーリーについて聞かれるので要チェック！（まゆりん）

ダウン・ロード



NECアベニュー初のオリジナルシューティングゲーム『ダウン・ロード』。出る出ると言われながら発売が延期になることも何度かあったけど、その分、何倍にもパワーアップして登場だからシューティングファンにとっては楽しみだね。

NECアベニュー／発売中／¥6,800　STG　4M

今回は、5つのボスをドドーンと徹底攻略!!

1－1のボスは、軽～くひとヒネリだ！

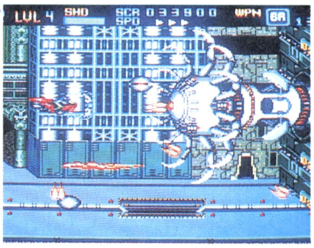
一番最初のボスは小さなミサイルを吐いてくるんだけど、そのミサイルは破壊できるから、とにかく撃ちまくるベシ。ミサイルを壊しながらボスの弱点をひたすら攻撃するのだ。コイツの弱点である足を全部破壊したのち、体に弾を撃ちまくれば簡単に倒せるぞ！



⬆キュキュンと音をたてながら青っぽく光ってるところがボスの弱点なのだ。

レーザーや弾を撃つ複合攻撃には要注意！

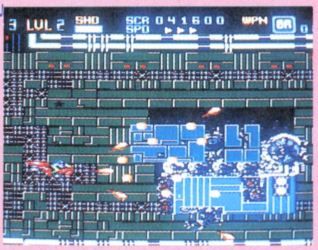
このボスは周りの砲台からレーザーを撃ち、まん中のコア（弱点）から弾を吐いて自機を狙ってくる。ヘタにかわしながら攻撃してもコアになかなか当たらないし、かえってダメージをくらう危険度が高い。コイツを簡単に倒すには、コアの正面から堂々と撃つといいのだ。



⬆この位置で、ひたすら弾を撃つのだ。ホーミングミサイルがあればなおラク。

背景の壁と思いきや、れっきとしたボス!!

背景と同じ模様をしたかたまりが動くから「なにかな？」と思いきや、これがれっきとしたボスなのだ。攻撃パターンは砲台から弾を撃ってくるだけで単調なのだが、その弾を撃つ瞬間の砲台が見えるときだけ、こっちからの攻撃が効くのだ。砲台が見えたら確実に弾を撃ち込もう！



⬆ボスは攻撃をするときに砲台を見せるから、すかさずこちらも攻撃しよう。

二重三重の攻撃をしてくる、しつこいボス！

ボスの弱点（頭の砲台・触角・手足）を破壊するまでは簡単にいくだろう。しかし、本番はここから。このあと赤・青・緑に3身分裂して攻撃してくるのだ。そして、3身分裂したボスを倒してもホッとしてはいけない。最後に飛び散った小ボスに当たってもダメージを受けるぞ！



⬆カラフルな3身分裂。ハズレはないから弾よけに専念するようにしよう。

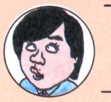
拡散弾には要注意。端に追いつめられるな!!

あまり動きのあるボスではないが、確実に自機のほうへジリジリと寄ってくる。あまりにも近い距離で弾を吐かれると、もう避けようがなくなるから、ボスの上を通って画面の右側に逃げよう。そして、自機のいる右側に寄ってきたら、左側に逃げて攻撃するというのがベスト！



⬆ボスとは離れて戦うように心がけよう。弾を撃つところがコイツの弱点だ!!

メーカーからのひと言



3タイトル同時のマスターアップで半死半生。

開発当初の狙いは「従来のソフトと完全に異なるフンイキを持つシューティングの制作」でした。達成率は……75％くらいでしょうか？　（多部田）

攻略メモ



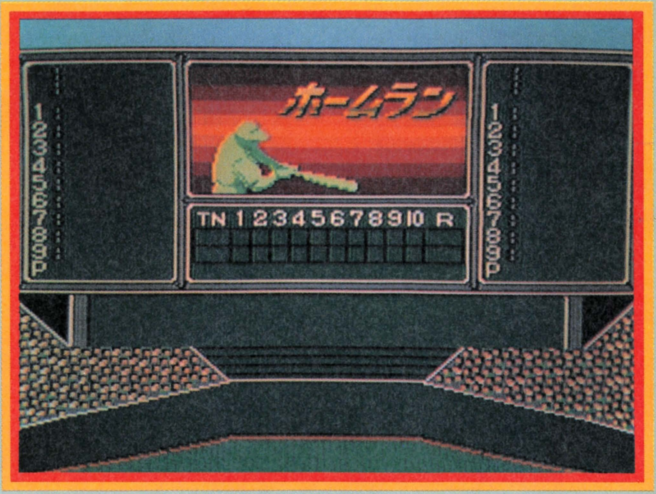
カリアゲたら頭の形が悪くてカンナで削られた。

最初は難しく感じるかもしれないが、とにかくショットのレベルを落とさないことだ。初心者には敵の弾を防ぐ“シールド”をお奨めしたい。　（MIRO）

これが プロ野球'90

プロ野球シミュレーションゲームにとってデータは命。今回はセントラルリーグの全選手の主なデータを大公開するぞ。もちろん選手の名前は本物どおり。89年度の成績もインプットされているぞ。

インテック／発売中／¥5,800　SPG　2M　B・U



読売ジャイアンツ

打順	名前	守備位置	守	肩	席	打率	本	打	長	勝	選	走
1	いのうえ	ライト	1	1	R	.298	12	2	2	1	1	1
2	かわい	ショート	1	2	R	.254	5	1	0	1	0	1
3	しのづか	セカンド	3	1	L	.291	4	3	1	2	3	1
4	はら	レフト	1	2	R	.261	25	1	3	1	2	1
5	クロマティ	センター	1	0	L	.378	15	2	3	3	1	0
6	おかざき	サード	1	2	L	.268	12	1	1	2	1	1
7	こまだ	ファースト	1	2	L	.303	11	2	1	3	1	1
8	なかお	キャッチャー	2	2	R	.228	5	1	1	1	1	1
控え選手	よしむら		0	2	L	.179	0	2	2	1	2	0
	ブラウン		1	1	R	—	—	1	3	1	1	1
	おがた		1	2	S	.308	3	1	0	1	1	3
	こうの		1	2	R	.200	1	1	1	1	1	2
	うえだ		0	0	R	.183	1	0	0	0	1	1
	おおもり		1	1	L	—	—	1	2	1	1	1
	やまくら	キャッチャー	3	1	R	.120	1	0	1	0	1	0
投手	まきはら		1	3	R	.113	0	0	0	0	1	0
	さいとう		1	3	R	.174	0	0	0	0	1	0
	くわた		3	3	R	.244	0	1	0	0	1	0
	みやもと		1	3	L	.167	0	0	0	0	1	0
	ひろた		1	3	R	.000	0	0	0	0	1	0

投手(ピッチング) 名前	投法	速	変	回	コ	技	タ	防	勝敗
まきはら	右上	3	2	0	1	1	完投	1.79	12勝4敗
さいとう	右横	2	2	0	2	1	完投	1.62	20勝7敗
くわた	右上	2	2	1	1	2	先発	2.60	17勝9敗
みやもと	左上	2	1	2	1	1	中継	2.73	5勝7敗
ひろた	右上	1	1	3	1	1	抑え	2.36	8勝1敗

広島東洋カープ

打順	名前	守備位置	守	肩	席	打率	本	打	長	勝	選	走
1	しょうだ	セカンド	3	2	S	.323	1	3	0	1	2	2
2	のむら	ショート	1	1	S	.258	0	1	0	0	1	3
3	たかざわ	レフト	2	2	R	.277	12	3	1	2	1	2
4	ヤング	ライト	0	1	S	—	—	1	2	1	1	1
5	こばやかわ	ファースト	1	1	L	.301	12	1	2	1	1	1
6	ロードン	サード	2	3	R	.300	22	2	2	3	1	1
7	ながしま	センター	2	2	L	.259	5	1	1	2	1	2
8	たつかわ	キャッチャー	3	3	R	.227	4	1	1	0	1	0
控え選手	おさない		1	1	L	.273	11	0	2	2	1	1
	にしだ		0	1	L	.355	9	1	1	3	1	0
	やまさき		2	3	S	.266	8	1	1	1	2	2
	みずかみ		2	2	R	.258	6	1	1	1	1	1
	たかしろ		1	1	R	.250	0	1	1	0	1	1
	おがわ		1	1	R	.253	1	1	1	1	1	1
	うえだ	キャッチャー	1	2	R	.163	4	0	1	0	1	0
投手	かわぐち		1	3	L	.205	0	0	0	0	1	0
	おおの		1	3	L	.213	0	0	0	0	1	0
	きたべっぷ		3	3	R	.242	0	0	0	0	1	0
	ながとみ		3	3	R	.120	0	0	0	0	1	0
	つだ		1	3	R	.143	0	0	0	0	1	0

投手(ピッチング) 名前	投法	速	変	回	コ	技	タ	防	勝敗
かわぐち	左上	2	3	0	1	2	先発	2.51	12勝7敗
おおの	左上	2	2	0	3	2	完投	1.92	8勝6敗
きたべっぷ	右上	0	3	1	3	3	先発	5.48	9勝10敗
ながとみ	右上	3	2	2	1	1	中継	3.46	10勝9敗
つだ	右上	3	2	3	1	1	抑え	1.63	12勝5敗

中日ドラゴンズ

打順	名前	守備位置	守	肩	席	打率	本	打	長	勝	選	走
1	ひのこ	センター	2	2	R	.275	26	1	2	1	1	2
2	たつなみ	ショート	2	2	L	.235	2	1	0	1	1	2
3	ロー	セカンド	2	2	R	—	—	2	2	2	1	1
4	おちあい	ファースト	1	1	R	.321	40	2	3	3	3	0
5	ディステファ	ライト	1	1	L	—	—	0	3	1	2	1
6	うの	レフト	2	2	R	.304	25	1	3	1	1	1
7	にむらとお	サード	1	2	R	.270	8	2	1	2	2	1
8	なかむら	キャッチャー	1	2	R	.270	7	1	1	0	1	1
控え選手	たいほう		0	1	L	.233	14	0	2	0	1	1
	かわまた		1	1	L	.284	4	1	1	0	2	1
	さいとう		1	1	R	.244	6	0	1	1	1	1
	おと		2	2	L	.251	1	1	1	1	1	1
	こもり		0	1	R	.240	0	1	0	1	1	1
	にむらかお		1	1	R	.230	2	1	1	1	1	1
	おおいし	キャッチャー	3	2	R	.158	0	1	0	0	0	0
投手	にしもと		3	3	R	.120	1	0	0	0	1	0
	やまもと		1	3	L	.093	0	0	0	0	1	0
	かしま		0	3	R	.071	0	0	0	0	1	0
	こまつ		2	3	R	.333	0	0	0	0	1	0
	かく		1	3	R	.100	0	0	0	0	1	0

投手(ピッチング) 名前	投法	速	変	回	コ	技	タ	防	勝敗
にしもと	右上	0	2	0	2	3	完投	2.44	20勝6敗
やまもと	左上	0	2	0	2	1	完投	2.93	9勝9敗
かしま	右上	1	2	1	0	2	先発	2.56	9勝3敗
こまつ	右上	3	3	2	3	1	中継	7.66	0勝4敗
かく	右上	3	3	3	1	1	抑え	2.31	5勝3敗

ヤクルトスワローズ

打順	名前	守備位置	守	肩	席	打率	本	打	長	勝	選	走
1	とましの	セカンド	2	1	S	.263	5	2	1	0	1	2
2	くりやま	センター	2	1	S	.255	2	1	0	1	1	2
3	いけやま	ショート	2	2	R	.264	34	0	3	1	0	2
4	マーフィー	レフト	1	1	L	—	—	1	3	3	2	0
5	ひろさわ	ライト	1	2	R	.270	17	1	3	1	1	1
6	すぎうら	ファースト	0	0	L	.274	6	1	2	1	2	0
7	はた	キャッチャー	1	2	L	.290	8	1	1	1	1	2
8	ながしま	サード	1	2	R	.250	4	1	1	0	1	1
控え選手	あらい		1	1	L	.272	4	1	1	1	1	1
	おがわ		1	1	R	.264	4	1	1	1	1	1
	すみ		2	2	R	.266	5	2	1	0	1	1
	しぶい		1	1	R	.308	1	2	0	0	1	2
	はしがみ		2	1	R	.346	1	1	0	0	0	2
	さくらい		1	1	R	.155	0	1	0	0	0	1
	なかにし	キャッチャー	1	2	L	.178	1	1	0	0	1	2
投手	おばな		2	3	R	.120	0	0	0	0	1	0
	バニスター		1	3	L	—	—	0	0	0	1	0
	いとう		2	3	R	.182	0	0	0	0	1	0
	かとう		1	2	L	.171	0	0	0	0	1	0
	ないとう		1	3	R	.114	0	0	0	0	1	0

投手(ピッチング) 名前	投法	速	変	回	コ	技	タ	防	勝敗
おばな	右上	0	2	0	2	2	完投	4.40	11勝8敗
バニスター	左外人	1	1	1	1	1	先発	—	—
いとう	右上	2	2	2	1	1	中継	5.05	4勝11敗
かとう	左上	1	2	2	1	1	中継	2.83	6勝9敗
ないとう	右上	1	1	3	1	1	抑え	2.82	12勝5敗

阪神タイガース

打順	名前	守備位置	守	肩	席	打率	本	打	長	勝	選	走
1	おおの	センター	2	1	S	.303	4	1	0	1	1	2
2	わだ	セカンド	2	1	R	.296	1	2	0	1	1	2
3	おかだ	サード	1	3	R	.280	24	1	3	1	1	1
4	パリッシュ	ファースト	1	1	R	.268	42	2	3	2	2	0
5	たお	センター	1	0	L	.286	5	2	1	0	2	1
6	まゆみ	ライト	2	2	R	.247	16	1	2	2	1	1
7	やぎ	ショート	0	1	R	.214	16	1	0	1	1	1
8	きど	キャッチャー	2	2	R	.246	6	1	1	1	1	0
控え選手	ひらた		2	2	R	.137	0	1	0	1	1	1
	なかの		1	1	L	.268	11	1	1	0	1	2
	やまわき		1	1	R	.267	0	1	0	0	0	2
	かなもり		2	1	L	.306	0	1	1	1	1	1
	かねこ		0	1	R	.208	4	1	1	2	1	1
	とまり		1	1	R	.301	4	1	1	1	1	1
	よしだ	キャッチャー	1	2	R	.150	0	1	1	0	0	0
投手	キーオ		0	3	R	.179	1	0	0	0	1	0
	なかにし		1	3	R	.191	0	0	0	0	1	0
	なかだこう		0	3	L	.129	0	0	0	0	1	0
	いけだ		3	3	R	.136	0	0	0	0	1	0
	のだ		2	3	R	.059	0	0	0	0	1	0

投手(ピッチング) 名前	投法	速	変	回	コ	技	タ	防	勝敗
キーオ	右外人	1	3	0	2	3	完投	3.72	15勝9敗
なかにし	右上	2	2	0	1	1	完投	4.00	10勝10敗
なかだこう	左上	2	2	1	0	1	先発	4.66	4勝10敗
いけだ	右上	1	2	2	0	1	中継	6.71	2勝8敗
のだ	右上	1	2	3	1	0	抑え	3.35	5勝4敗

横浜大洋ホエールズ

打順	名前	守備位置	守	肩	席	打率	本	打	長	勝	選	走
1	たかはしま	ショート	2	2	S	.224	2	1	0	1	1	2
2	ちょうし	サード	2	2	R	.281	2	1	0	1	1	1
3	たかぎ	セカンド	2	2	L	.278	5	2	1	1	2	3
4	マイヤー	ファースト	0	1	R	—	—	1	3	3	1	1
5	パチョレック	ライト	1	1	R	.333	12	3	2	1	1	1
6	やまざき	レフト	1	1	L	.309	7	2	0	2	1	2
7	やしき	センター	3	3	S	.206	2	0	0	0	0	3
8	たにしげ	キャッチャー	1	2	R	.175	3	1	1	0	1	1
控え選手	たしろ		0	1	R	.236	0	0	2	0	0	0
	むらおか		1	1	S	.244	1	1	0	1	1	2
	おおの		0	1	R	.277	1	1	2	0	0	1
	しんどう		2	2	R	.241	2	0	0	0	0	2
	かとう		1	1	S	.263	1	1	0	1	1	2
	いしばし		1	2	R	.270	1	1	1	0	0	1
	いちかわ	キャッチャー	1	2	R	.232	5	1	1	1	1	0
投手	かけはた		0	3	R	.167	0	0	0	0	1	0
	にうら		1	3	L	.136	0	0	0	0	1	0
	だいもん		1	3	R	.094	1	0	0	1	1	0
	さいとう		1	3	R	.140	0	0	0	0	1	0
	なかやま		3	3	R	.133	0	0	0	0	1	0

投手(ピッチング) 名前	投法	速	変	回	コ	技	タ	防	勝敗
かけはた	右上	1	1	0	1	0	完投	3.31	9勝10敗
にうら	左上	0	2	1	2	3	先発	3.39	8勝13敗
だいもん	右上	1	2	1	1	2	先発	3.88	8勝13敗
さいとう	右上	1	3	2	2	3	中継	3.22	8勝6敗
なかやま	右上	3	2	3	1	1	抑え	4.10	1勝10敗

表内の略記　守←守備力、肩←肩の強さ、席←打席、本←本塁打数、打←打力、長←長打力、勝←勝負強さ、選←選球眼、走←走力、速←スピード、変←変化球、回←回復力、コ←コントロール、技←技術、タ←タイプ、防←防御率


コミックコンプ増刊夏の号7月12日(木)発売
真鍋譲治特集
描き下ろし!
銀河戦国群雄伝ライ カラーポスター
大量加筆!
銀河戦国群雄伝ライ総集編
新作描き下ろし!
銀河戦国群雄伝ライ外伝
熱く語る!
真鍋譲治・あろひろし・砂倉そーいち・田中雅人大戦闘対談
真鍋の秘密!
風雲真鍋城!!
戦国ソーサリアン一挙60ページ
夢来鳥ねむ
乱世斬魔伝
戦国ファンタジースペシャル
萩原玲二
戦国用心棒K
定価360円税込
角川書店


角川スニーカー文庫
もうひとつの夏へ
気がつくと、ぼくたちは向う側の世界にいた。
ビルは崩れ落ち、民家は焼けただれたまま放置されている。
人影はない……。そこは廃墟と化した東京だった。
二つの世界の消滅に対して、ぼくたちができることは何なのか?
すべての手がかりをつかむキタロウはどこにいるのか?
不安がつのるぼくたちの前に、武装した二人組が現れ、タカシを撃った……。
「イース 失われた王国」の作者が贈る超SFファンタジー意欲作!!
下巻いよいよ7月1日発売。
―上巻絶賛発売中 350円(税込)―
飛火野耀(とびひのあきら)
イラスト:岡崎武士
角川文庫

ゲームの達人

かってに裏技・達人道場

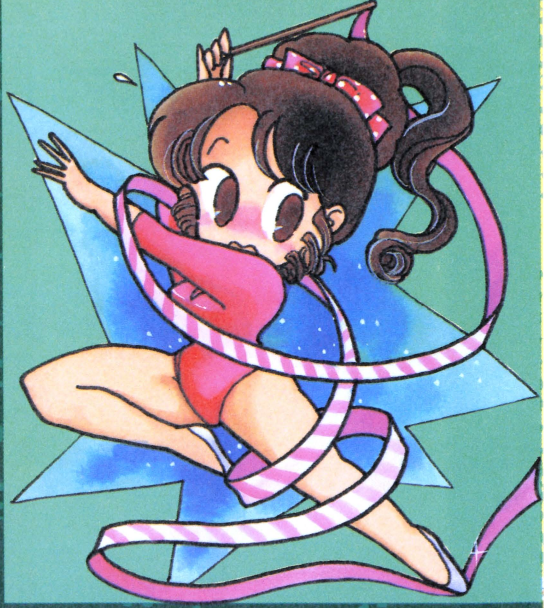


裏技的達人

ウラワザのたつじん

やったぜ!! 今月は41本

今月の大目玉は、『パワードリフト』の3大面白技!! 4分割画面で違った雰囲気を楽しもう。ほかにも、『マニアックプロレス』や『ネクロス』の大技をドドーンと紹介。



マークの見方

ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円	ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円	シルバーラビット賞 2000MAC 3000円
ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円	セラミックラビット賞 1000MAC 1000円	おこぼれ技も、ひとつで賞 500MAC 500円



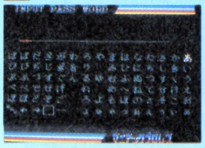
マニアックプロレス　大分県 神河千恵美さん

とってもまにあっく! な面白技3本立て!

その1 面白ナイスなパスワードだッ

プロレスファン超燃えの『マニプロ』に面白いパスワードが2本発見されたぞ。一つはゲーム中に会話シーン、イベントなどのドラマ部分が入らずに試合だけが楽しめるモード。もう一つはちょっと変わったパスワード。入力すると面白いメッセージが出てくるんだ。

1 プロレスだけが楽しめる!



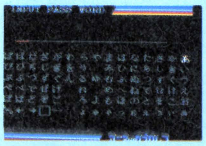
⬅パスワード画面で入力してね。

パスワード
しばきあげたろかおめえは



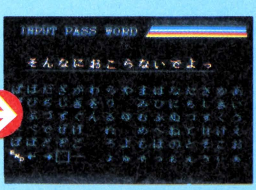
⬅でも、ストーリーがないとさびしいかも。

2 面白パスワードだ!



⬅同じくパスワード画面で入力。

パスワード
いかりがた　ぷんぷんぷん



⬅そんなにおこらないでよ、まったくもぅ!

その2 そして、とても悲しかった 闘う男に特訓はかかせない

どんどん闘ってジャンジャンパワーUPしよう。そしてすべてのステータスを最大値の255まで上げたら、さらにトレーニングでパワーUP! すると、いつもと違うBGMをバックに面白いことが…。



⬆最強になってもトレーニング! 真の格闘家になるまで休息の文字はないッ!



⬅ううッ今日のトレーニングはキツかった!



⬅が、くたびれもうけに終わったしまった!



⬆あれだけトレーニングしたのに、得られたものはくたびれもうけだなんて……グスッ悲しいぜ。

おこぼれ技 源平討魔伝　ありがたやモードで国選び"あり"にしてゲームスタート。スタートする面を選ぶときに、数字だけで国名のない面で①ボタンを押すと、なぜか鬼姫の「いや〜ん」や「ダメッ」の声が入るぞ。う〜ん、ワビサビって感じ(意味不明)。

パワードリフト

東京都　おろくさっきーくん

『パードリ』がさらに面白くなるコマンドだッ

タイトル画面で右のコマンドを入力して、キャラ選択時にⅡボタンを押すと、選んだキャラによっていろんなことができるぞ。

基本コマンド



右下、Ⅰ、セレクトを押しながらラン

⬆タイトルでまず基本コマンドを入力！

サウンドテストモード

コマンド入力後、エミリーを選んでⅡボタンを押すと、ゲーム中のゴキゲンでイカす、さわやかナイス（?）なBGMが聴けるんだ。

エミリー



⬆スピード狂の美女・エミリー。



⬆タイトルの曲からエキストラステージまですべて聴けるんだ。

完走モード

ルーシーを選んでⅡボタンを押し、ゲームスタートすると、3位以下でもゲームオーバーにならずに次の面へ進めるんだ。

ルーシー



⬅Fーマシンのエンジニア・ルーシー。エミリーより人気があるらしい。



⬆3位以下でも次のレースに進める！　ちょっとのアクシデントにもビクつかずに、大胆な走りでゴールを目指そう！

サイレントモード

ジェロニモにカーソルを合わせ、Ⅱを押してからスタートすると、ゲーム中のBGMは流れずにエンジン音のみになるぞ。

ジェロニモ



⬅現代に生きるアメリカインディアンの末裔・あらくれ男のジェロニモ。



⬆聞こえるのはモンスターマシンの心臓が奏でるエキゾーストノイズのみ。たまにはこんなのも、悪くはない。

4分割&白黒with白黒4分割！

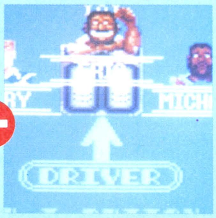
キャラクターはエリックを選択。そしてⅡボタンを押すと、押した回数で画面が4分割、白黒、白黒4分割と変化するんだ。

1回め



⬆Ⅱボタンを1回押すと4分割モードに。BGMのテンポは速いがゲームは遅い。

エリック

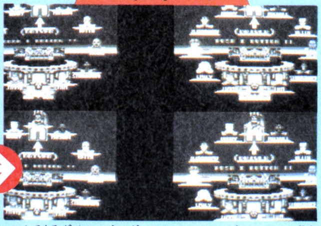


⬇その昔、メキシコの酒場でバンジョーを弾いていたとか。そいつがエリックだ。

2回め



3回め



⬆白黒画面で再度Ⅱボタンを押すと、今度は白黒4分割モードになるぞ。

⬅4分割のあと、Ⅱをもう1回押すと画面は白黒に！　とってもレトロな感じ。

デスブリンガー　値切れ！　値切れ！　値切れいッッ！

福岡県　佐々木隆くん

なにはともあれ、まずは鍛冶屋へ行こう。そして武器、防具を修理してもらうときに値段が表示されて「よろしいですか?」と言われたら"NO"を選ぼう。再び修理するアイテムを選択すると、値段が変わるときがあるぞ。さァ値切れ！

ここは鍛冶屋



⬆戦闘でいたんだ武具を修理してもらおう。

こりゃちょっと高いぜョ



⬆えッ110ゴールド!?　冒険初心者からそんなに取るのォ〜ッ!?



⬅もういいよ！　あんたにゃ修理を頼まない。ほかを探すよ！



➡えッ0ゴールドでいいって?　うまくいった、うまくいった！

おこぼれ技　イースⅠ・Ⅱ　『イースⅠ』に登場するアイテム、ミラーは使用すると魔物の動きを一定時間止めることができるけど、これをバトルフィールドではなく、町や村の中で使うとどうなるか?　村人たちは止まってしまうのである。会話はできるよ。

バルンバ

熊本県　田河秀高くん

即戦闘再開！　電光石火のコンティニュー！

パッドのすべてのボタンを駆使する『バルンバ』。最初のうちは操作についていけず、ゲームオーバーになっちゃうんじゃないかな？　そんな悩めるすべてのバルンバーにこのコンティニュー技を捧ぐ！

ここでコマンド入力



⬆ライフがなくなり〝GAME OVER〞の表示が出たらコマンド。

コマンド

上、①を押しながらラン



⬆するとゲームオーバーになったエリアからスタートできるんだ。ちなみにコンティニュー回数は無限！

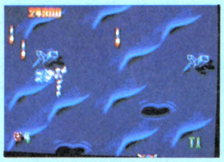
⬇そんなわけで2面から戦闘再開。無限コンティニューにモノをいわせてガンガンいこうぜ！



サイコチェイサー　隠しアイテムでフルパワーUP！

千葉県　石川賢治くん

最強状態をさらに上回ることのできるアイテムが3面で発見されたぞ。金色のトカゲのような敵が出現してから画面左はじの7番めの水晶をマルチウェイショットで撃つと出現するんだ。



➡この水晶をマルチで撃ちまくれ！



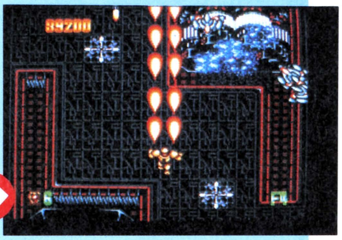
➡すると出現、フルパワーアイテム！



⬅取ればは火力はフルパワー！　マルチが8方向に！



➡ちなみに5面は1個めの巨大モーターをファイヤーで撃つ！



⬆これがフルパワーファイヤーだ！　ファイヤー以外のマルチやバスターも、ちゃんとフルパワーになっているよ。

青いブリンク

しばらく待てば物語

東京都　岡本仁宏くん

電源投入後、タイトルをずーっと見ていると風船エリアのデモになるよね。その後タイトルに戻り、今度は大砲エリアのデモが始まる。再びタイトルになるけど、そのあとに物語が出る。



⬅ブリンクがかわいいタイトル画面。しばらく待つと…。



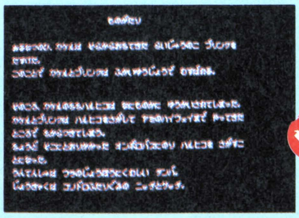
デモ1

➡風船エリアのデモが始まる。



デモ2

⬆タイトルに戻ったあとは大砲エリアのデモ。このあとタイトルへ……。



⬆電源投入から3回めのタイトルのあと、やっとゲームの物語が始まるんだ。

奇々怪界

お芸ちゃんすり抜け技！

東京都　李蛇院くん

お堂からイキナリ出現する、ろくろ首のお芸ちゃん。彼女の長い首は常人の12.7倍（当社比）。もはや凶器と化したこの首から逃れる術はないのか？　窮地に立たされた小夜の運命は!?



⬅お芸ちゃん登場！　どうする、小夜！



➡うわッやられる！　小夜ちゃん大ピンチ。



⬅しかしッおはらい連射で前進すると。



⬆お芸ちゃんをすり抜けてしまうのだ！　ただし連射を止めるとやられちゃうゾ。

おこぼれ技　ネクロスの要塞　お金やアイテムなどが入っている宝箱を見つけたら、迷わず中身をいただいてしまおう。そのあと、パスワードを取るなり、バックアップするなりしたらリセットして再び始めると、さっきの宝箱の中身が復活している。

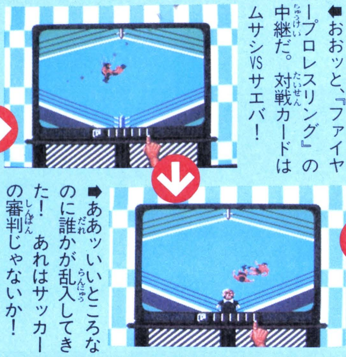
フォーメーションサッカー TVの見すぎはダメですよ!?

福岡県 邦丸くん

ハーフタイムになるとTVでニュースやプロレス、アイドルのコンサートなどが見れるけど、これをずーっと見ていると、サッカーの審判が現れて「いつまで見てるンだーッ」と言わんがばかりにTVを消してしまうんだ。困った審判だ(笑)。



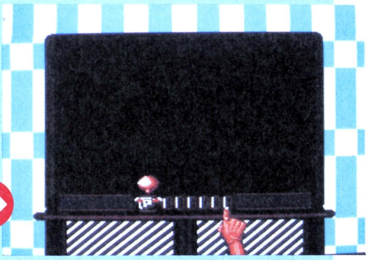
⬆ピピーッ! とフエの合図でハーフタイム。ちょっと一息入れよう。



⬅おおッと、『ファイヤープロレスリング』の中継だ。対戦カードはムサシVSサエバ!

⬅あああッいいところなのに誰かが乱入してきた! あれはサッカーの審判じゃないか!

いきなりTVを消された



⬆TV画面の中から手を出してスイッチを切ってしまった。あ、あんまりだ〜!

©ヒューマン

デスブリンガー 誰もいない暗い夜道になぜか返事が

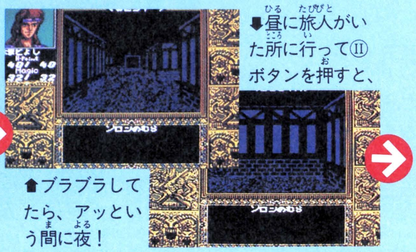
東京都 保坂秀明くん

町の中で決まって人が立っている場所があるけど、夜、そこに行って⑪ボタンを押すと誰もいないはずなのに返事が返ってくるんだ。う〜ん、ホラーな技だなぁ。

⬅最初の町で出会う旅人。昼に会えるが、

ここには旅人が



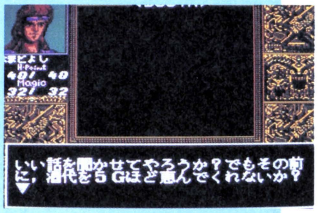


⬇昼に旅人がいた所に行って⑪ボタンを押すと、

⬆ブラブラしてたら、アッという間に夜!

⬅なぜか返事が来る! こりゃ新手のホラーですな。

誰もいないのに!



スーパー大戦略 超未来兵器群Future

埼玉県 島村勝くん

どんなMAPでもいいから生産タイプを選択する画面で"ヘイセイ2ネン"を選びコマンドを入力。すると"Future"の表示が出るんだ。この超未来兵器群を駆使すれば、もう勝ったも同然!



⬆まずは生産を選択するんだ。

⬆ヘイセイ2ネンに合わせてコマンド!

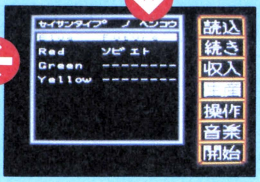
コマンド

左とセレクトを押しながら⑪を押す

どこかで見たことありそ



⬆この兵器群の中の"Kidd"ってもしかして『ナイ○ライダー』………?



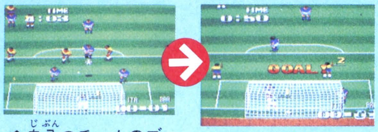
⬅超未来兵器群"Future"の登場だ!

©システムソフト マイクロキャビン

フォーメーションサッカー OH! MY GOD!

埼玉県 モリケシくん

相手ゴールにクルリと背を向け、放つシュートは自軍のゴール! 嘆くキーパー「オウマイガッ!」



⬆自分のチームのゴールめがけてシュート!

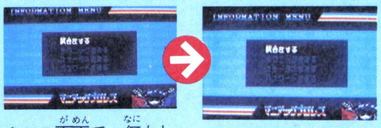
⬇決まった〜! 恐怖の自殺点!

オウマイガッ

マニアックプロレス ガンガンッとゴングが鳴る

神奈川県 暴力市長くん

インフォメーション画面を出して、何もしないこと約10分。いきなりゴングが鳴り出すのだ。



⬆この画面で、何もしないでジッと待つ……。

⬇警告とばかりにゴングが鳴る。

ガンガンガン

おこぼれ技 イースⅠ・Ⅱ 『イースⅠ』で、ダメージを受けたら立ち止まって回復させようなどとは思わずに、ダッシュでクラーゼの病院へ行こう。そして治療をしてもらい、しばらくすると看護婦さんがまばたきをするんだ。う〜ん、目の保養になった?

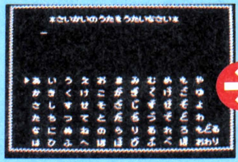
ネクロスの要塞　いつでもマリンに会えるコマンド

GOLD

兵庫県　岩切秀くん

このゲームのヒロインと言っても、けっして過言ではないであろうキャラクター、マリン。このマリンにいつでも会えるパスワードが見つかったぞ。しかしこのパスワード、どこかで聞いたような……？

パスワード入力



⬆ＰＣのＲＰＧにつきもののパスワード画面で入力。

パ　ス　ワ　ー　ド

ゆうていみ　やおうきむこう　ほりいゆう
じとりやま　あきらぺぺぺぺ　ぺぺぺぺぺ
ぺぺ

マリンにいつでも会える



⬆マリンとマーシナリーの会話画面が始まるが、しばらくするとバグってしまう。

ニュージーランドストーリー　逆立ちしてハネるハネる！

BRONZE

京都府　Ｗ.Ｚ.Ｈくん

風船に乗った敵の真下で、方向キーの下を押しながら①を連射すると風船を奪えるが、風船を奪ってもその操作を続けていると敵は逆立ちジャンプで画面外へ！

ブーが来た！



⬅小風船乗りのブーが近寄ってきた。



⬆下からジャンプして小風船を奪い取れ。そして……。

⬇下を押しながら①連射！敵は逆立ちジャンプするぞ。





⬆ブーは逆立ちジャンプしながら画面外へと行ってしまった！

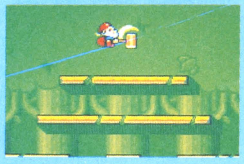
ドンドコドン　表・１面から裏面へワープ！

DIAMOND

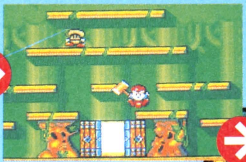
仙台市　幼・チェンくん

１面でカギを取り、扉へ入ればそこはパスワードルーム！トランプマークのフラスコを、♠♥◆♣♣♠♥◆の順に壊せばリバースラウンド、裏面へ行けるんだ。

カギはここにある！



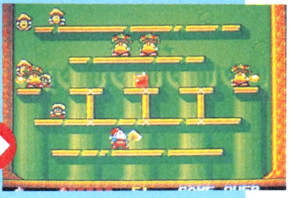
⬅ここをジャンプ攻撃するんだ。



⬆出現したカギを取って、扉へ急げッ！　時間は以外と短いぞ！

⬇パスワードルームでトランプマークのフラスコを破壊！　間違えないでね。





⬆これが裏面だ！　真のエンディングは裏面にあるぞ！

ネクロスの要塞　アニメーション＆サウンドモード

GOLD

山形県　田鎖大介くん

Ｈｕカードのソフトなのに、ＣＤロム顔負けのアニメーションを連発する『ネクロスの要塞』。実はあるんじゃないかとは思っていたが、やはり隠されていたぞ“アニメ＆サウンドモード”！　やり方は“さいかいのうた”に、あるパスワードを入力するだけ。ゲーム中のすべてのアニメシーンが見れて、ＢＧＭも聴けるのだ！



⬆パスワードは短いよ。

パ　ス　ワ　ー　ド

みえおそと　とつすねるづづ　ゆきにへ



⬅パスワード入力後、選択画面が出るぞ。

サウンド



⬅ゲーム中の全ＢＧＭが聴ける。

アニメ



⬅すべてのアニメが見れるんだ。

おこぼれ技　フォーメーションサッカー　マルチタップやジョイタップⅢなどをつなげずに、パッド１個で１ＰＶＳ２Ｐの対人間同士をプレイすると、１人で２チーム操作することになる。当たり前といっては当たり前すぎるけれど、たまにはいいんじゃない？

CERAMIC

ネクロスの要塞　なかなかスタートしないぞーッ！

長野県　へっぷりくん

ちょっと変わったパスワードを紹介しよう。このパスワードを入れると真っ暗な画面が出現。ここで何かボタンを押しまくってレベルUPの曲を5回流さないとゲームが始まらないんだ。

パ　ス　ワ　ー　ド		
ざずいがえ	こあるたいすゆ	ぬぶううた
ぜぎいじこ	ぎけりつめきう	にふふふふ
いけふふふ	ずはがががる	し



⬅パスワードを入力すると真っ暗に！



➡何かボタンを押しまくる！

やっと始まった！



⬆レベルUPの曲を5回聴いて初めてゲームスタートするのだ。

BRONZE

タイトーチェイスH.Q.　サイケデリックって感じ！

石川県　竹田一くん

サウンドテストモードにして、曲選択でサウンドナンバー02、08、0A、10を連射パッドの①を最高速にして聴いてみよう。このとき、①を長く押し続けるのがコツ。すると画面が真っ暗になったり、4分割や超サイケな画面になってしまうんだ！

ここでコマンド



⬆タイトル画面でサウンドテストコマンドを入力。

コマンド
左、右、①、Ⅱ、下、セレクト、上、セレクトの順に押す



⬆試しに0Aの曲を連射してみると……。



➡サイケな！　ヘイスHQって何？

CERAMIC

スプラッターハウス　続・消えルンです！

滋賀県　とりの弟くん

まずは3面へ行こう。そして橋の所で出現するウォーターハンドにわざと捕まり、川の中へ。そこで次々と現れるウォーターデッドを倒さずに、画面内に4匹ためよう。するとキャラクターオーバーでリックの姿が消えてしまうんだ。でも当たり判定は残っているからやられないようにね。

⬇橋の上でウォーターハンドにとっ捕まる！



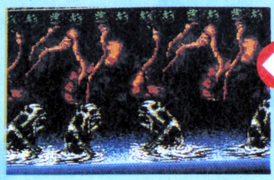


⬅で、行きつく先は橋の下の川。



⬆すでにウォーターデッドに囲まれて頭の一部しか見えないリック。

消えてしまった！



➡ついにツいにッ、リックが消えたッ！

BRONZE

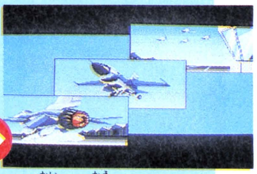
スーパー大戦略　いきなりエンディング

山梨県　大戦略命くん

自分のターンで何もしないで決定にする。これを2回くり返すといきなりエンディング。

⬇な〜んにもしないでランを押して決定を選択。





⬆2回くり返して、アッという間にエンディング。

CERAMIC

マニアックプロレス　「つまんないこと するな」だってさ

埼玉県　小田切智良くん

パスワードに"あああああああああああああ"と入力すると「つまんないことするな」と出る。

全部"あ"！



➡パスワードにすべて"あ"と入力。



⬆がぁん！　はっきりいってショック！

おこぼれ技　スプラッターハウス　連射パッドを用意して㊁を最高速にしてゲームスタート。㊁を押すとパンチは出ないが「殺すぞ…」と言わんばかりの、敵にガンを飛ばすようなポーズを決めるぞ！　ふぅ。たまにはこーいうオチャラケ技もいいかも。

バルンバ　1面ボスの完全安全地帯ここにアリ！

長野県　酒井裕二くん

1面だというのにかなり激しい攻撃をしかけてくる1面のボス。そんなボスにも死角があった。スクロールが止まってボスが現れたら、ライフゲージの左にあるショットのマークの真上が安全地帯になる！　あとはレーザーでサクッとやっつけよう。

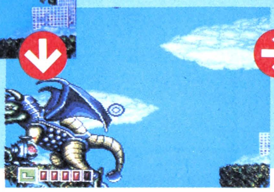
1面ボス登場



⬆このボス、「ウルトラマン」のドドンゴによく似てる。



⬆ショットのマーク・武器表示の真上に自機を位置させる！



⬆すると弾に当たらない。体当たりされてもダメージにならない！

やったーうきゃきゃッ



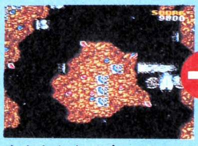
⬆ボス撃破！　はっきりいって楽勝以外の何物でもないのダ！

アームドF　コンティニュー！　絶望から希望へ

山形県　菅原正明くん

自機の当たり判定が鬼を通り越して、悪魔のようにキビしい『アームドF』。敵弾が自機にカスるかカスらないかの位置に飛んできて、通過したときにはすでに自機はやられてた……なんてこともしばしば。それが最後の1機だったりすると泣くに泣けないよね。でも安心！　コンティニューコマンドが見つかったんだ♪

ゲームオーバー



⬆やられたッ！　コマンド入力の用意はいいか？

コマンド

セレクトを10回押す



⬆"GAME OVER"の表示が出たらセレクトを連打！

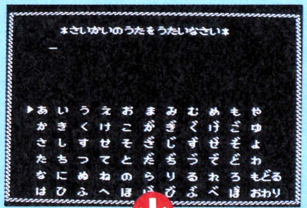


⬇ゲームオーバーになった所からスタート。クリアを目指そうぜ！

ネクロスの要塞　タイトルに戻っちゃう！

山形県　菅原正明くん

いやぁ今月は『ネクロス』のパスワード技が多いなァ、またここでも紹介しましょう。このパスワードを入力すると、なんとタイトル画面に戻ってしまうんだ。ほかにも画面全体がピンク色になったり、4分割になったり、バグってしまったりと、なかなかバラエティに富んだバグ・パスワードなんだ。このパスワードを入力して、バグり具合でその日の運勢を占うのもいいね(そんな奴ァいねーよ)。



⬅ここに下の表のパスワードを打ち込むってワケさ。

パスワード

まあしなり　いはすごくつよ　いぞぞぞぞ
ぞぞぞぞぞ　ぞぞぞぞぞぞぞ　ぞぞぞぞぞ
ぞぞぞぞぞ　ぞぞぞぞぞぞ



⬆ありゃりゃ〜、ふりだしに戻るって感じ〜ッ！

フォーメーションサッカー　いきなりエンディングII

三重県　玉田完くん

パスワード入力画面がなかなかイカす『フォーメーションサッカー』のいきなりエンディングパスワードを紹介しよう。できれば自分で1回クリアしてからこの技を試してほしい。でないと、ねェ……。



⬆ここまでコッたパスワード入力画面はほかには見当たらないんじゃないかな。

感動のエンディング



⬅ああ、エンディング。やはり自力で見たいね。

コマンド

右下、下、上、上、下、右上、右上、下と入力する

おこぼれ技　バリバリ伝説　パスワードに"7777788888888888888"と入力すると、第13コースからスタートできるぞ。この面から始めればエンディングまであと一歩。ただしハンパな腕ではゴールはおろか予選もキビしいぞ！



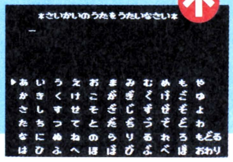
ネクロスの要塞(ようさい)　しゃべり出(だ)したら止まらない！

兵庫県　ROCKCUTくん

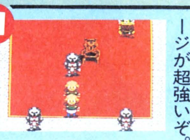
今月最後(こんげつさいご)の『ネクロス』技(わざ)はまたもバグ・パスワード！　右(みぎ)のパスワードを入力(にゅうりょく)すると、商人(しょうにん)スタイルのマージとエルフのパーティでスタート。魔(ま)の森(もり)を抜(ぬ)け、塔(とう)の一番下(いちばんした)の部屋(へや)に入(はい)り、店(みせ)のオヤジに話(はな)しかけよう。すると、訳(わけ)のわからないことを言(い)い出(だ)す、どうやらゲーム中(ちゅう)に出(で)てくるすべてのセリフみたい。ちなみにしゃべり終(お)わるまで約(やく)20分(ぷん)！

パスワード

まあしなり	いないとえるふ	まあじあま
ぞさむらい	どわあふばあさ	あかあはは
ははははは	はははははははは	ははははは
ははははは	はははははははは	はははは



⬅パスワード画面(がめん)で間違(まちが)えずに入力(にゅうりょく)しましょ。



⬅ここからゲームスタート。マージが超強(ちょうつよ)いぞ。

しゃべりまくりノ助(すけ)！



⬆店(みせ)のオヤジはしゃべりまくる！　そして最後(さいご)はバグって終(お)わる。



マニアックプロレス　エピローグがあるよん

名古屋市　片岡裕貴くん

まずはクリアして2周(しゅう)めへ突入(とつにゅう)！　そして大日本(だいにっぽん)プロレス最後(さいご)の強敵(きょうてき)・ジャントニオ飛葉(ひば)を倒(たお)すんだッ！　そしてエンディング、スタッフロールと続(つづ)いたあとにエピローグが始(はじ)まるぞ。

⬇エピローグはこんな感(かん)じ。あとは自分(じぶん)で、ね。





ドンドコドン　一人二役(ひとりふたやく)プレーイ

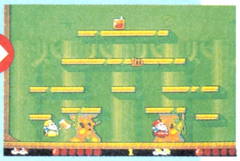
大阪府　吉村明人くん

マルチタップ、ジョイタップ3などを使(つか)わずに、パッド1個で2人用(りよう)をスタートすると、ボブとジムを一度(いちど)に操作(そうさ)できるぞ。



⬆パッド1個で2人(り)用(よう)を選択(せんたく)しよう。

⬇ボブが右行(みぎい)きゃジムも右(みぎ)。まさに一人二役(ひとりふたやく)。

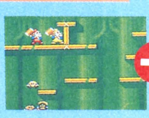




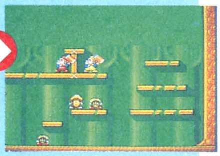
ドンドコドン　押(お)されてカベ抜(ぬ)け

東京都　鈴置健一くん

2人用(りよう)でスタートして3面(めん)へ行(い)こう。そして画面左(がめんひだり)上(うえ)のカベに1人(り)を押(お)し込(こ)むと、なんとカベにくい込(こ)んですり抜(ぬ)けてしまうんだ。



⬆グイグイグイッと押(お)し込(こ)んで。



⬇カベをすり抜(ぬ)けた！　ほかの面(めん)でもできるよ。

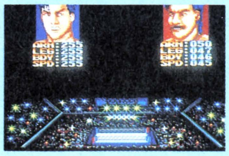


マニアックプロレス　最強(さいきょう)でスタート！

大阪府　水銀くん

パスワードに「どぷきそたるびのぼぼまば」と入力(にゅうりょく)しよう。ステータスがすべて最高(さいこう)の状態(じょうたい)からゲームスタート！　1回(かい)も負(ま)けずにクリアできるかも……。

⬇ハッキリ言(い)ってタチの悪(わる)い弱(よわ)い者(もの)イジメ！



キミの裏技(ウラワザ)が頼(たよ)りなのです

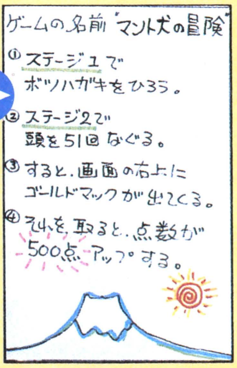
恥(は)ずかしがらずにみんなで出(だ)そう!!裏技(ウラワザ)のハガキ

●「ありゃりゃ!!　こりゃ裏技(ウラワザ)じゃん!!」と思(おも)ったら、ワザのやり方(かた)とキミの住所(じゅうしょ)、氏名(しめい)、年齢(ねんれい)、電話番号(でんわばんごう)をハガキに書(か)いて、下(した)の住所(じゅうしょ)まで送(おく)ってくれ。1枚(まい)のハガキにひとつのワザだけだぞ。また、他誌(たし)に載(の)っている技(わざ)の投稿(とうこう)は絶対(ぜったい)やめようネ。

■あて先(さき)

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部　ウラワザ係

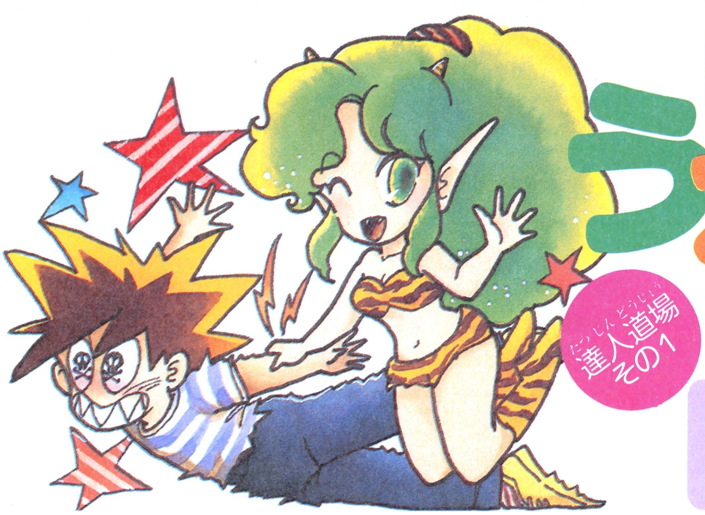
みほん



達人情報局(たつじんじょうほうきょく)

旭川(あさひかわ)	0166-22-7400
東京(とうきょう)	03-236-7200
大阪(おおさか)	06-700-5599
高松(たかまつ)	0878-33-9700

おこぼれ技(わざ)　おこぼれ技採用者　福岡県　伝説の虎龍さん／兵庫県　格紋くん／岐阜県　森直樹くん／群馬県　大久保忍くん／長野県　三村知秀くん／滋賀県　とりくん／愛知県　神野孝治くん



エンディングまで一気に攻略

うる星やつら

ハドソン／発売中／¥6,500　ETC

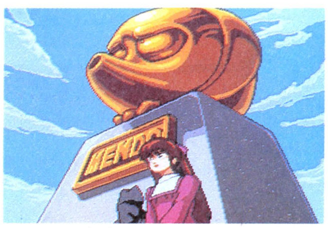
ビデオ感覚のこのゲームを思いっきり楽しむには、何といってもテンポが大切。そこで、ちょっと面倒なポイントを気分よくクリアするための徹底攻略ガイドをお贈りしよう！

次々と発生する行方不明事件を解決しよう！

ACT 1 MISSING 広大な庭で迷わないでネ

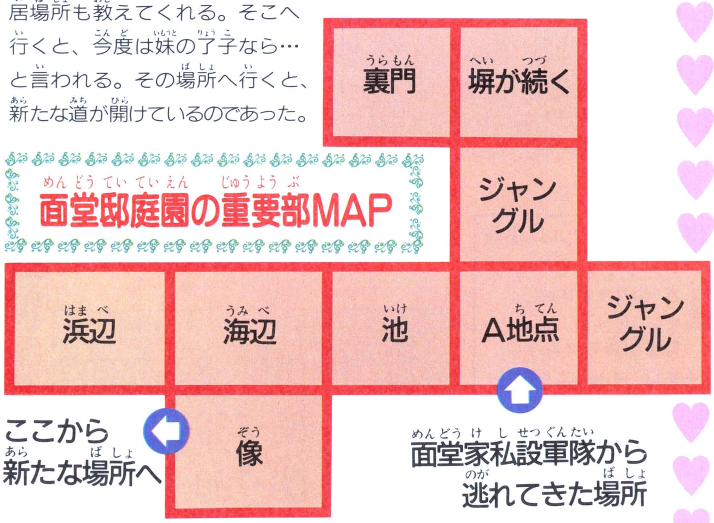
ACT１で唯一とも言えるチェックポイントは、むやみやたらと広い面堂邸。門番のスキを見て邸内に潜入したら、とにかく黒メガネの話を聞きまくろう。すると何か落ちているのに気づくはず。それを使うと、なんと面堂家私設軍隊の襲撃を受けてしまう…がラムに救われ、たどり着くのが下のMAPのA地点。ここで終太郎を探し出さなければならない。

池の黒メガネに聞いてみると、終太郎の母親なら何か知っているらしいことがわかり、母親の居場所も教えてくれる。そこへ行くと、今度は妹の了子なら…と言われる。その場所へ行くと、新たな道が開けているのであった。



⬆ここで、退屈している了子と黒子に出会う。この「ひょっとこの像」に秘密が…。

面堂邸庭園の重要部MAP

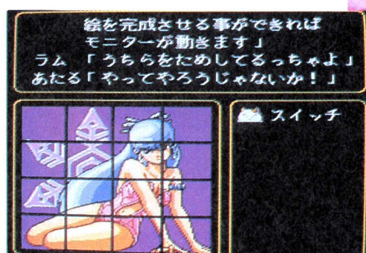


ACT 2 NEPTUNE パズルはガンバルしかない！

ACT２は友引高校から始まる。ここで悩んでいるキミは、とにかくすべての部屋でいろいろやってみてから教室でラムに話しかけてみよう。そのあとはスラスラと進めるハズだ。

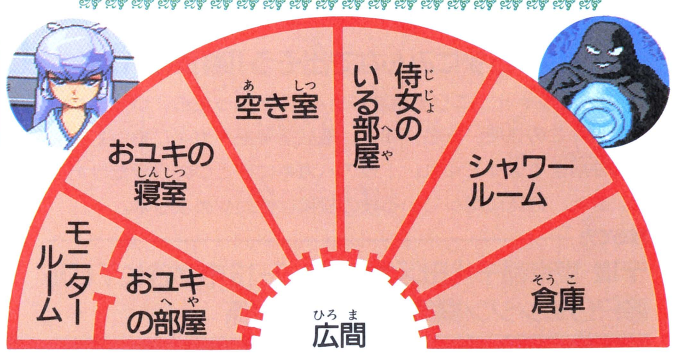
さて、もう１つのチェックポイントは海王星にあるおユキさんの宮殿の広間。ここでもウロウロする必要がある。一番左の部屋はカギがかかっているので、カギのありかは侍女に聞こう。そのあと、シャワールームで手に入るぞ。

モニタールームでは、このゲーム最大の難所（他に謎らしい謎がない）とも言える絵合わせパズルを解かねばならない。これはただひたすらガンバルしかない。



⬆これが完成図。Ⅱボタンを押せば、いつでも完成図を見ることができるよ。

おユキさんの宮殿広間MAP



ACT 3 STONE

まずノブを手に入れよう

STEP 0 宝石、数字そして色

因幡とのシーンからACT3は始まる。雪原のまん中にある扉に入り、2つのパターンの未来へ寄り道しながら「宝石の部屋」（右図参照）に到着する。最終目的であるⅠの部屋に入るためには、10の部屋すべてに入らねばならないが、ノブの取れている部屋に入るにはノブを手に入れなければならない。

まず戦場の女兵士にラムのことを聞き、宝石すべてを見せたあとで話をしよう。次に公園にいる女の子に再び全宝石を見せると、誕生日のことが聞ける。そしてお茶会をしているウサギたちの部屋で扉のことを聞き、そのあとで運命工場へ行けば、扉を開けるためのノブが手に入るよ。



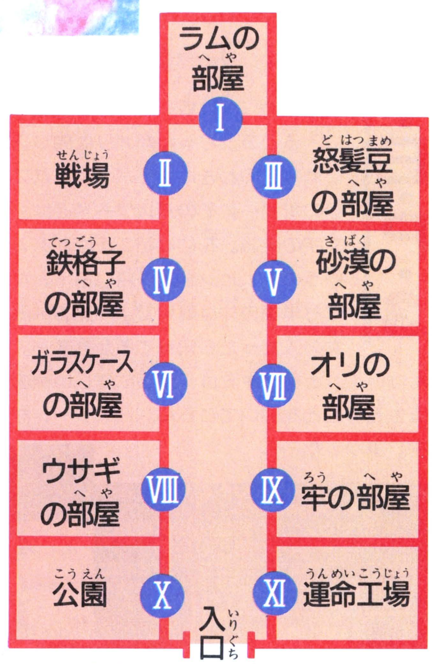
⬆この話はとても大切。扉の色は、扉の番号の月の誕生石の色を示し、扉はその宝石のノブで開くのだ。



⬆最初にもらえる真珠のノブ。扉Ⅵが開く。



➡この「宝石の部屋」を上から見たのが右図。



宝石の部屋

STEP 1 扉Ⅵ真珠のノブ

ガラスカッターを探し出そう

真珠は6月の誕生石。つまり扉Ⅵのノブなのだ。

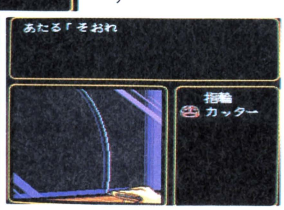
さて、ノブを取り付けて入ってみると、ガラスケースに閉じ込められたおユキさんがいる。このガラスは、たいても蹴ってもびくともしない。素手で壊すのは無理。別の部屋へ工具を探しに行こう。工具がありそうな場所といえば、そう、あそこしかないよね。あっさりと貸してくれるから、早くおユキさんを助け出してあげよう。



⬅蹴ったあとでおユキさんと話すとこんなことを教えてくれる。

ここでポイントを1つ伝授しよう。用のない部屋から早く出るには話すのが一番。これはどの部屋にも言えることだから、覚えておいてネ!!





⬅カッターは折れちゃうけどガラスは切れるよ。

⬆ノブを作っているというウサギが、心よくカッターを貸してくれるのだよ。

STEP 2 扉Ⅲサンゴのノブ

求める冷気は身近な所に

ガラスケースの部屋でおユキさんを助け出したあと、運命工場で次に渡されるのはサンゴのノブ。これを扉Ⅲに取り付けて中に入ると、なんと、怒りのエネルギーを吸収して空を飛ぶという「怒髪豆」という植物に、弁天が手足をからまれるようにして捕まっている。この「怒髪豆」のことを弁天によく聞き、よく見てから弁天に話しかけてみれば、この植物の弱点を聞き出すことができる。弁天は、「氷でもドライアイスでも…」と言うけれど、ここまでプレイしてきたキミなら、「寒さ」といえばすぐにピンとくるよネ。その人は、入口付近でウロウロしているはず。さあ、あの人を呼びに戻りましょう。これで簡単に弁天を助けることができるのだよ。



⬅この話が聞けたら、あの人を探しに出よう。



⬆そうです。今までに一体何人の人が氷漬けにされてきたことでしょう…。



⬆冷気を吹きつけると、怒髪豆はあっという間にその力を失い、弁天は地面へ落ちるのでした。

S・T・E・P・3

扉Ⅶルビーのノブ

パスワードは教えてもらえる

３番めに受け取ったのは扉Ⅶを開けるルビーのノブ。中に入るとランちゃんがオリに閉じ込められている。助けるにはオリのわきにあるパネルにパスワードを入力するといいのだが…。そのパスワードとは、この扉Ⅶに関係する４文字の英語。花には花ことばがあるように誕生石にも…というのが大ヒント。「RUBY」なんて単純じゃないヨ。でも単語自体は簡単でよく見る単語なのだ。７月生まれの女の人だったら知ってるかもネー。それでもやっぱりわかんない！　というキミは、宝石に詳しい例の女の子のところへ行って、誕生石のことを聞いてごらん。パスワードをズバリ教えてくれちゃうぞ。よかったネ！





⬆宝石が好きというだけあって宝石のことにとても詳しい彼女。
⬅パスワードについてのヒントはランちゃんが教えてくれるぞ。

S・T・E・P・4

扉Ⅴエメラルドのノブ

時間の経過にまかせよう

この部屋の中は砂漠なのだが、竜之介の氷漬けがあるのだ。たたいても割れないので１回待ってから少しその場を離れて歩き回ってみよう。テントの中で思わぬ奴に会うぞ。そして再び竜之介のところへ戻ると、時の経過によって、じりじりと照りつける太陽が氷を解かしてくれるのだ。

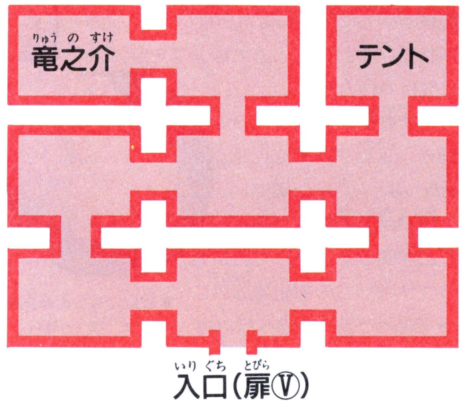


⬅チェリーがどうしてここに？



⬅氷が解けて思わずくしゃみが。

砂漠全体MAP



S・T・E・P・5

扉Ⅸサファイアのノブ

牢のカギはウサギさんの元に

扉Ⅸの中は座敷牢。この牢にサクラさんが閉じ込められている。サクラさんに、「誰かがカギを持っているはずだから探してきてくれ」と頼まれる。が、誰かといっても、この段階で話のできるのは、お茶会のウサギたち、運命工場のウサギそして因幡クンだけ。だからまあ順に話を聞いていけばよいのだけれど、話を簡単に進めるには、この中で一番まともそうな因幡クンから聞き込みをするのが近道。進むべき道がおのずと見えてくるのだ。

さて、カギを手に入れてサクラさんを助け出し、サクラさんに話を聞いてみると、ラムがさらわれるかなり前に行方不明となったサクラさんが、なぜかラムがいなくなったことを知っていたりする。これまでに助け出した女の人たちの話も、どうも歯切れが悪かった。しのぶを始め、ラムたちをさらった奴とは一体何者なのだろうか…。

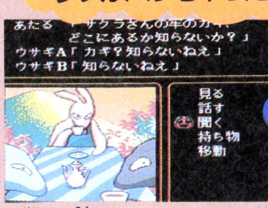


➡霊能力でも、カギの持ち主はわからないらしい。

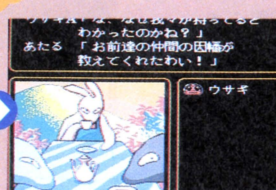


⬆助け出したというのに、どこかおかしいサクラさん。

ウソがバレちゃった！



⬆初めは牢のカギについてトボケているウサギたちだけれど…。



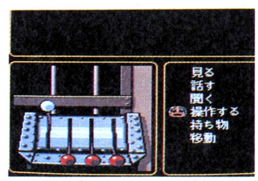
⬆因幡クンに聞いたあとでもう一度尋ねると白状するのでした。

S・T・E・P・6

扉Ⅳダイヤのノブ

再びパズル

ダイヤのノブを取り付けて扉Ⅳを開けると、一連の行方不明事件の最初の被害者である、しのぶが鉄格子の中に閉じ込められている。鉄格子を開けるのは簡単。壁のわきの４本のレバーをすべて下に下げればいいのだ。適当に上下させていればすぐできるけれど、一番左のレバーだけ上がっている状態(右の写真)をめざしてほしい。この左のレバーを下げればOKだ。これで扉Ⅰに入れるが…はたして!?



⬆この一番左のレバーを下に引き下げれば、鉄格子を開けられる。

ワンポイントアドバイス

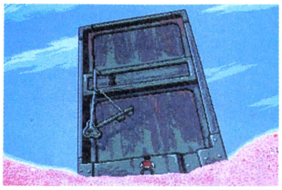
このゲーム全体を通して言えることは、二度三度と同じコマンドを繰り返さなければならない場面が多いということ。でもそんな場面では、必ず返されるリアクションも変化するので、リアクションが同じだったら再び同じことを繰り返す必要はないのだ。覚えておくと便利だネ。

ACT 4 STAY WITH YOU

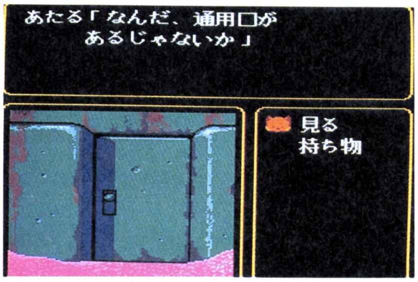


S・T・E・P・1
巨大扉
カギに惑わされないで！

ACT3の扉①にラムがいるはずだったのだが、中へ入ってみると、目の前にいきなりでかい扉が…。この扉は「試練の部屋」の入口だ。扉には大きなカギがかかっており、しかも大きなカギ穴がある。どう見てもその大きなカギを大きなカギ穴に差し込むしか方法がないように思えるけれど、この大きなカギはどうしても取ることはできないのだ。そんなときには、もう一度よく扉を観察してみよう。実は、とっても簡単に扉の向こうに行けるのでした。



➡これが巨大扉だけど、下の方をよく見ると…。



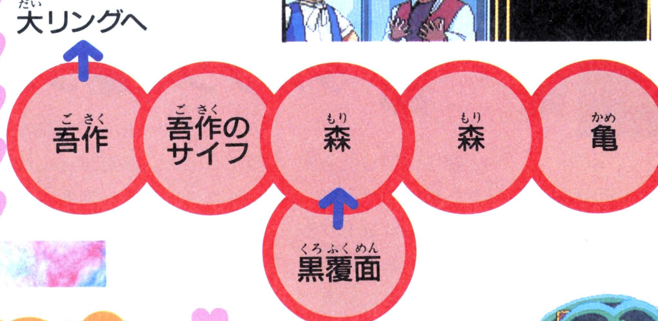
⬆大きなカギに気を取られて上ばかり見ていたのね。

S・T・E・P・2
大ビンを探せ
道は徐々に開けていく

扉の向こうにはあの黒覆面がいて、あたるは「何でも小さくするビン」で小さくされてしまう。元の体に戻るには、「何でも大きくするビン」が必要だ。ともかく先へ進んで森（下の図を見てネ）へ入ろう。サイフを見つけると、最初は行けなかった方面に道が開ける。そこで亀からカシの吾作の話を聞くと、再び新たな道が開ける。吾作にサイフのありかを教えてあげるのと引きかえに、元の体に戻してもらおう。すると、この試練の森から抜ける道まで教えてもらえちゃうぞ。



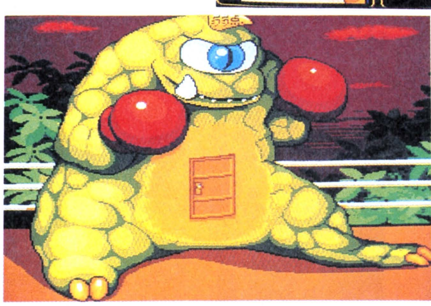
⬅吾作の持つ大ビンで元に戻してもらったあたる。



S・T・E・P・3
怪獣と対決！
大切なのは攻撃の順序だけ

森を抜けると大きなリングがあり、その上にお腹をドアに付けた怪獣がいる。この怪獣を倒さないとこのドアに入れないが、この怪獣は一定の順序で攻撃しないと倒せない。試行錯誤でその順序を突き止めるのも楽しいけど、短気なキミには右のフローチャートを贈ろう。これでKOだ！





⬅亜空間への入口である怪獣のドアの向こうに、今度こそラムがいる!?

➡あの思わせぶりな角が弱点。ガードを下げて最後にとどめの一発で倒せ。

短気なキミに贈る
フローチャート

腹 → 腹 → 顔 → 腹 → 顔

ガードが下がる

腹 → 顔 → 顔 → 腹

ガードもっと下がる

とどめ 角

そしてついにラムちゃんが…しかし…!?



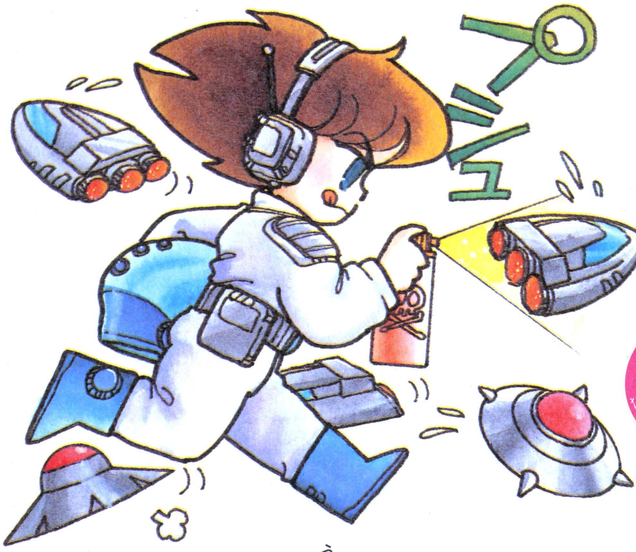
幾多の試練を乗り越えて、やっとラムを助け出すことができたあたる。でも、これで終わったわけではないのだ。話を聞くとこれまで謎だった点と点が1本の線で結ばれてゆく。そしてキミの最後の選択は!?



⬆ドアを開けると、ラムがとてもウレシそうに走ってくるのでした。

うる星やつら
正しい遊び方講座

声優さんまでがTVと全く同じというこのゲームは、原作のおもしろさそのまんま。AVGでありながら謎解きはとても簡単というゲームなので、ビデオ感覚で楽しむ、というのが正しい遊び方です。



めざせ最終防衛ライン！

XEVIOUS

セビウス　ファードラウト伝説

ナムコ／発売中／¥5,500　STG　2M

達人道場　その２

ゼビウス軍の攻防が全編にわたってつづられる「ファードラウトモード」。新たな敵も出現し、かなり手ごたえのある内容になっているぞ。アーケードモードで十分に手慣らしをしてから、気を引きしめて挑戦だ。

バリバリ撃ちまくってサクサクよけまくれ！

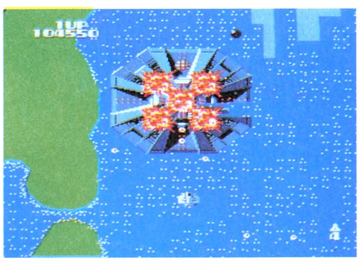


第2部　タルケンを駆って進攻せよ

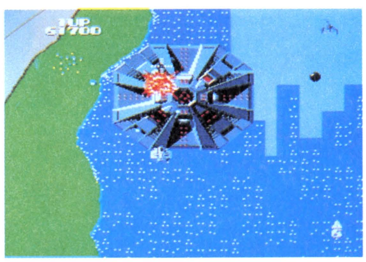
「地上物は出現したら即破壊」というのは先月号でも書いたけども、このステージでポイントになるのはドモグラムだ。これは出現場所と同時に、動きも覚えておきたい。ドモグラムの軌道の先に確実にブラスターを落とせるように練習するべし。残してしまうと、ブラスターが届かない位置までスクロールしても弾を撃ってくるので注意することだ。反転するものもいくつかあるので、とくにチェックしておきたい。

空中物での新顔はブラグカピ。マイシップと中央をはさんで反対側の後方から出現するので、体当たりされることはないが、５方向弾はやっかいもの。撃ちにいくのが望ましいが、距離がありすぎる場合は弾よけに転じたほうがいいよ。

●アンドアジェネシスをどう料理するか



⬅中心のコアにブラスターを落とせば、一発で息の根を止められる。あらかじめ真正面で待とう。



⬅アルゴ（砲台）をすべて破壊してから、コアを攻める。スコアを稼ぐならこの方法だ。

第2部に登場する部キャラ

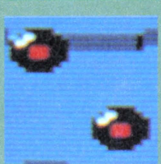
空中の敵



ブラグカピ

コードネーム　スパイダー

後方からゆっくり飛来し、５方向弾を放った直後に高速で飛び去る。



ジグザカート

コードネーム　トラッカー

ブラグザカートのそっくりさん。ホーミング式のギドスパリオを放出する。

地上の敵



ガルドモグラム

コードネーム　スネイル

ドモグラムの大型版。一定周期で５方向弾を放出するが、狙いは甘い。



ガルログラム

コードネーム　ナスティ

ログラムの大型版。２部ではガンプレプリカのコアの両わきにある。

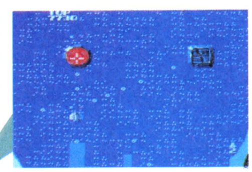


AREA1

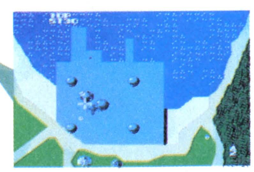


ガルドモグラムはあらかじめ×軸を合わせて処理。

グロブダーの中には、ブラスターを落とすと後退するものもあるぞ。



破壊しやすいガルデロータを先にやっつけよう。

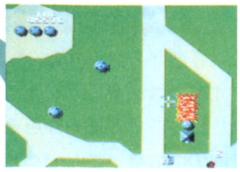


手前のログラム２基を優先的に処理すべし。

 　イラスト／九月姫

AREA2





固まっている地上物は、なるべくまとめて破壊できるように練習したいね。



ブラグカピにムリに接近すると……！　端に出現したときは弾よけが◎。

グロブダー地帯。進行方向の先に爆撃するつもりでないと、当たってくれないぞ。

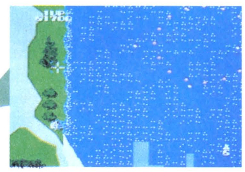
ここのドモグラムはいずれも反転するので注意。ボザログラムは中心狙いが鉄則。

AREA3

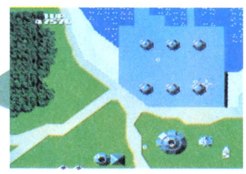


地上物のまったくないシーンだが、空中物が激しく迫る。気を抜くな！

アンドアジェネシスは、なるべく4つの砲台を破壊したい。ザカートに要注意！



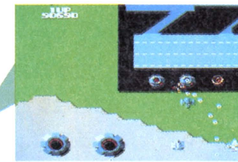
ガルザカート。爆発地点に突っこむように動くと誘導弾をかわしやすい。



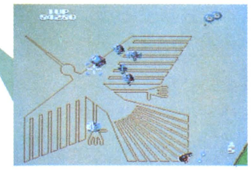
くっついたり、離れたりをくり返すドモグラム。1つでも多くたたけ！

AREA4





デロータは計画的に破壊。マップで要チェックだ。



ジアラは引きつけすぎると弾をくらうので注意。



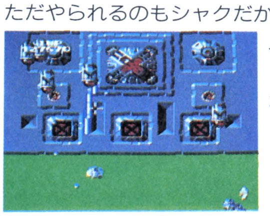
ゾルバクを中心にドモグラムが回転している。



バキュラ地帯。地上攻撃の手は休めずに。

●ガンプレプリカは破壊可能か!?

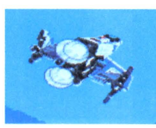
手前にブラログバーラ、両わきにガルログラムを従えた「ガンプレプリカ」。コアになんと20発も撃ちこまないと死んでくれない。さらに、手こずっていると空中物の攻撃がメチャクチャになるのだ。地上攻撃アイテムがこのステージでは出ないので、破壊するのは神技に近い。ただやられるのもシャクだから、粘れるだけ粘るべし！



⬇力尽きて火を噴くタルケンを、シオナイトが救助に来た。残機は減らないので大丈夫。



⬆ガルログラムも手強いのだが、とにかく空中の敵メチャクチャ。根気の続く限り粘れ！



第3部 装備を充実させよう

アイテムが出ることを除けば、このステージはまったく「普通のゼビウス」なのだ。出現する敵の種類も、隠れキャラの位置も、まったく同じ。ただし、敵弾の数が若干多くなっているが、シオナイトがカバーしてくれるので少しは楽。

ここではとにかく装備を充実させて、点数を稼いで残機を増やしておきたい。極端な話、ここをノーミスで突破するぐらいの心がまえはほしいものだ。そのためにはアーケードモードをやりこんで、基礎を固めることをおすすめする。雨あられの弾のスキ間をくぐれるくらいに目を慣らしておかないと、4部はとてもつらい。

「地上物は先手必勝」と「弾の見極め」これが3部の課題だ。



⬅終盤付近は地上物の攻撃が厳しいが、アイテムがあるぶんかなり楽。でも頼りすぎないように。

第4部 最終防衛ラインでの地獄の攻防戦が始まった！

いよいよ「ファードラウトモード」の本番とも言える、第4部に突入だ。ザコで目新しい敵は出てこないが、複合攻撃が多いので厳しくなってくる。とくに地上物を残すと、空中物とからんでやっかいなことになるので、先手を打って倒そう。

そこで重要なのが、ブラスター関係のアイテム。とくにワイドブラスターは絶対と言っていいほど、ゲームの展開に左右してくる。かたっぱしから狙って撃ちまくろう。

画面上の移動のし方としては、なるべくうしろに敵を回さないようにして動くこと。ゾシーやジアラなどは、やりすごしたと思ったら後方から攻撃を受けるパターンが多い。攻撃はあくまで正面！

●死の花火大会

これは言わずと知れたブラグザカートの話。エリア2あたりからしつこく登場し、マイシップを狙ってくる。炸裂せずに画面外に消えることもあるが、それはごくまれなケース。気を抜くと思わぬ攻撃をくらってしまう。

こいつはなるべく撃ちにいくつもりで向かったほうがいい。危険なようだが、そのほうがかえってよけやすいのだ。



⬆背後には絶対回さないようにしたい。

●シオナイトを生かせ

3部から登場する2種類のシオナイトは、4部では命綱ともいえる存在になってくる。ただしこれがあるからといって、むやみに敵弾の中に突っこんでいくのは愚策だ。スキ間を敵弾がくぐってきて、死ぬ場合だってある。

あくまで「ミスをカバーするアイテム」だと思ってほしい。ただ青Ⓦのアイテムは、少し強引にでも取ったほうがいいぞ。



⬆うまくアイテムを取って温存させよう。

AREA1





4章ではガルログラムが単独で登場。高速ホーミング弾は大きくかわせ！

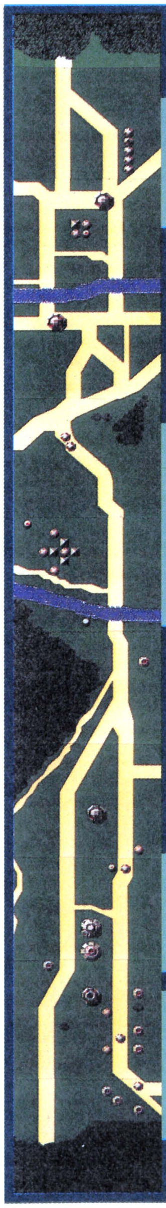
まず右のガルデロータを破壊してから、すぐに左へ。敵弾をじっくり見切って。

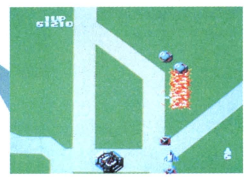


ここの大型砲台トリオは、いったん左によけて順に破壊すると余裕が持てる。

最初の砲台地帯は右から順につぶそう。ゾルバクよりはログラムが優先。

AREA2



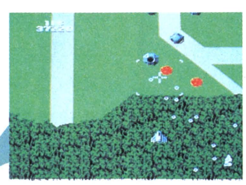


ワイドブラスターがあるときは、こうしてまとめてやっつけよう。

とくにマークする必要はないが、余裕があれば破壊するべし。

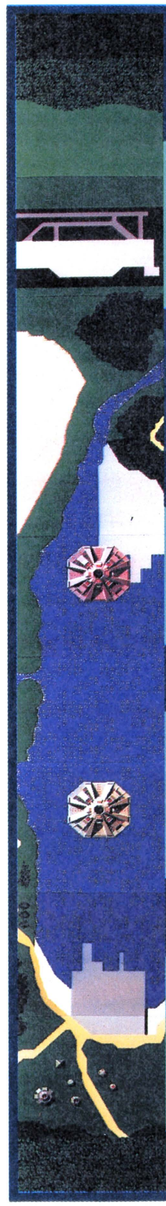


手前で動揺するとここで響く。大型地上物のタテ並びは確実に！



最初は右から入ろう。デロータなどの固定地上物を優先して破壊せよ。

AREA3



地上物がないので、気を抜きがちなシーン。ブラグザカートの急襲も予想される。



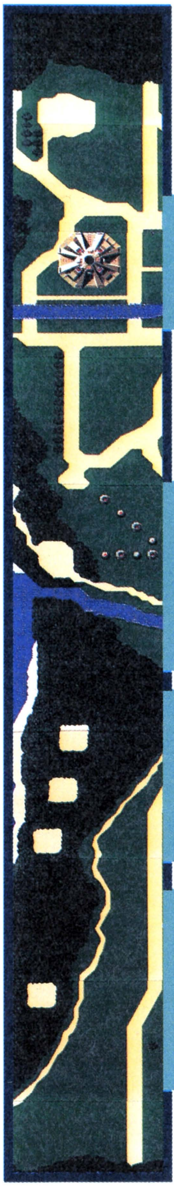
こいつはコアに4発ぶちこまないと、息の根を止められない。

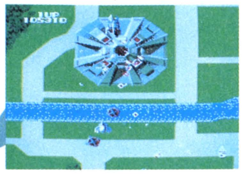


アンドアジェネシスの改良版。コアに2発撃ちこまないと停止しない。

ブラグザカートが出現しやすい。前に出すぎるとやられることがあるので注意！

AREA4





アンドアジェネシスと、新キャラ「ゾーラ」。遅いギドスパリオをまく。

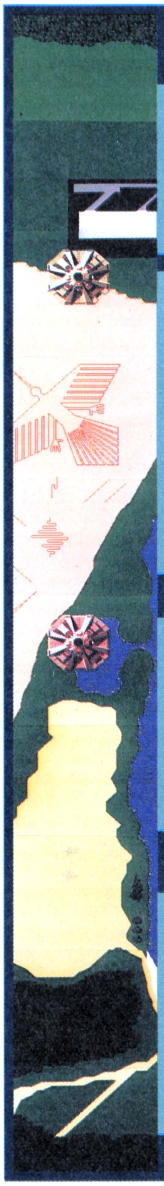
このへんも地上物がないぶん、うるさい空中物がいろいろと出てくるので、気をつけよう。

デロータとログラム。弾数のかなり多くなる場面なので、よけの合間に攻撃する訓練をしっかり。



ギドガウルジェネシスの登場。接近戦を避けて、敵弾をけん制しよう。

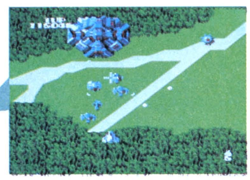
AREA5



空中物の攻撃がかなりつらい。ザカート系の敵がよく出現するので、絶対に前へは出ないこと。

ブラグザカートとアンドアジェネシスの混合攻撃。ムリして撃たずにガマンするほうが無難だ。

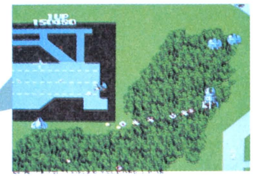
空中物とアンドアジェネシスの複合攻撃がかなり厳しい。コアだけにマトをしぼったほうがいいね。



ジートラスジェネシス。正面でザコを確実に処理しよう。

AREA6

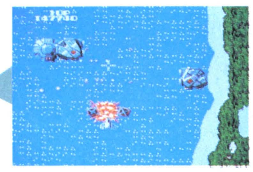




ガルボザ・ガンプはすぐそこだ！

テラジ出現シーン。横っ飛びで弾を大量にばらまくぞ！

ブラグザカートが２個いっぺんに出現。果敢に立ち向かえ。



シオナイトを順に使うという手もある。

ギドガウルジェネシスの再来だ。アイテムも活用して！

2大新要塞

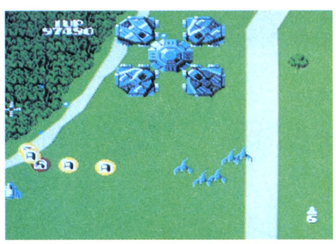
ギドガウルジェネシス

ジートラスジェネシス

エリア４・６で登場の「ギドガウルジェネシス」は、５つのパーツが合体と分裂をくり返して攻撃してくる。周辺の４パーツを破壊してから、中央部にブラスターを４発撃つと破壊できるが、得点はなんと「なし」。

また「ジートラスジェネシス」はエリア５で登場し、機体下からタルケン、左右からゾシーを発射し、高速で移動する。48発撃ちこむと破壊できるが、やはり得点ゼロ。

倒しても何の利益もない敵だが、真正面切って立ち向かう攻撃が最大の防御だ。ちなみにいずれも一定時間がたつと、画面下へ去っていく（つぶされないように！）。



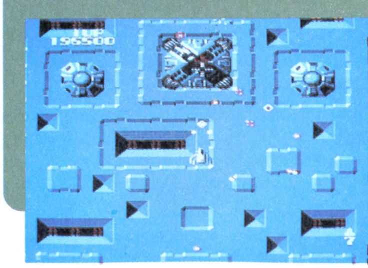
⬆出現直前にアイテムがたくさん出る。うまく利用すべし。



⬅このように敵を横に回すとつらい。ザコの処理は重要だ。

好機をうかがえ！ ガルボザ・ガンプ

最後に待つ超巨大コンピューター「ガルボザ・ガンプ」。下の写真はそのほんの一部で、この手前には砲台の山が待ちうけている。それらを確実につぶし、コアにイッキに10発！　横のガルログラムは復活するので要注意だ。あわてず攻めろ!!



⬅弱い空中物が出たときがチャンス!!

『改造町人シュビビンマン2』アイデア募集にたくさんの応応募募



アンケート回答ありがとう！ キミのおかげでこうなった！

その1 「ストーリー重視のゲームにして！」

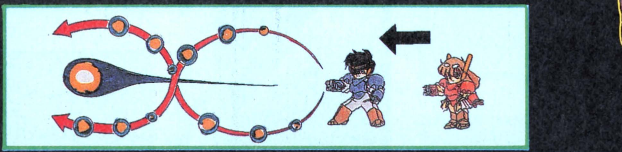


⬆会話はウィンドウ方式だよ。

会話でもり上がる

金沢市・塩野晴気くん(16歳)ほか多数の意見。会話ができるようになって、ストーリーがぐっと広がった。

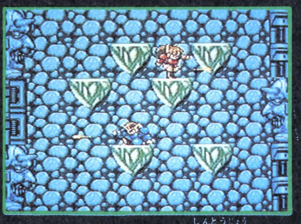
その2 「協力プレイを強化して！」



協力ビームがパワーアップ

都留市・荒井伸幸くん(16歳)ほか多数の意見。あの協力ビームがより強力に！　並ぶ順に応じてビームが変わる。

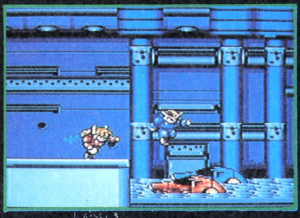
その3 「ステージを広くして&もっと凝って！」


⬆いろいろなトラップも新登場だ。

ステージごとに特色いっぱい

愛知県・小杉浩くん(12歳)ほか多数の意見。マップも縦横に広がり、特色ある面が楽しめるぞ。

その4 「パワーアップをもっと強化して！」


⬆これが新兵器の「シュビマリン」!?

まだ秘密だけどお楽しみ

福岡市・森田信広くん(19歳)ほか多数の意見。情報筋によると、太助とキャピ子は新兵器に乗り込み、はては宇宙でシューティングとか？

その5 「とにかく早く出して！」


⬆このスタッフだからこそこのゲーム！

必死でがんばっていまーす！

横浜市・大川亮くん(16歳)ほか多数の意見。前作をはるかにしのぐスケールのゲームなので、スタッフ一同寝食を忘れてガンバっています！



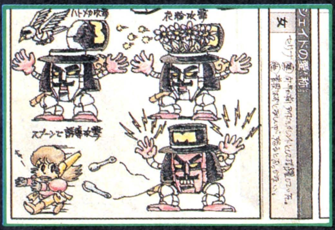
『ビビンマン2』

6月号での募集開始以来、予想をはるかに超えた多数の応募にスタッフもてんてこまい。どうもありがと！　来月号ではいよいよ結果発表。そこで今回は、いろんな作品やご意見をドーンと紹介しちゃうゾ。

ありがとう！

こめんと

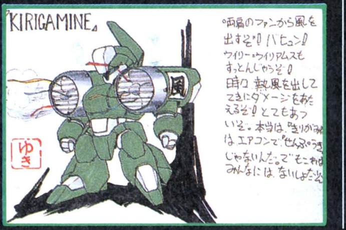
栃木県・斉藤友貴くん（17歳）
達者だネ。細かい点までアイデアが練ってあるから説得力があるな。



くろうとはだしだね

こめんと

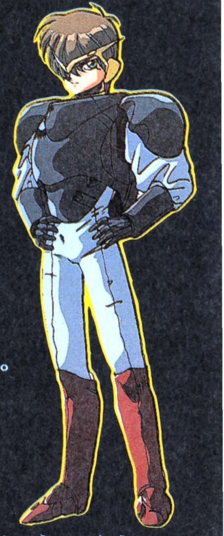
東京都・平野幸利さん（22歳）
実はこれって風林火山の4部作。コンセプトが非常にしっかりしてる。

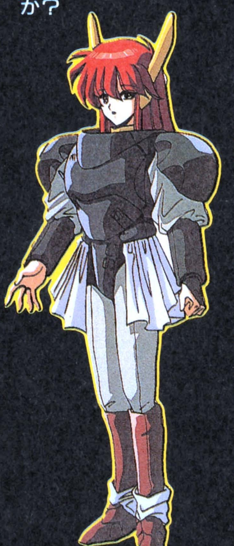


NEWの謎キャラクター

「シュビビンマンシェイド」とは敵なのか!?味方なのか!?

『シュビビンマン2』で新たに登場するキャラクター「シュビビンマンシェイド」。太助とキャピ子にウリ二つの2人のシェイドは一体何者なのか？　ストーリーの中でとっても重要な役割を演じることは間違いなさそうだ。はたして敵なのか味方なのか？





愛称の行方は？

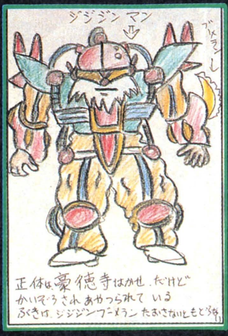
シュビビンマンシェイドの愛称募集にも、ユニークな作品がドッサリ。中には、なんと200字以上の長〜い名前もあった んだ(名前をを表示するだけで画面がイッパイになっちゃうよん)。愛称の優秀作も9月号で発表するから、お楽しみに！

おまたせの中間報告！



敵キャラのデザインも、ちゃくちゃくと選考が進んでるゾ。今回はその応募用紙の山をかきわけ、「これはキてる！」とスタッフが選び出した作品の一部を紹介しよう。

女の子だって



こめんと

長崎県・川口幸子さん（10歳）
「ジジジンマン」という発想はスゴイ。ババババンマンも欲しいとこ。

最年少は7歳



こめんと

熊本県・松本純一くん（7歳）
怒濤の感性、ほとばしるエネルギーを感じます。将来が楽しみ。

組織的にがんばる稲垣3姉弟



こめんと

名古屋市・稲垣直人くん（16歳）
直人くんに姉弟を加えた仲良し3姉弟は、たくさん送ってくれたよ。

各賞発表は9月号で！

キミの作品は採用されるかな？　採用を逃しても、麻宮騎亜賞などの豪華賞品がいっぱい！　お楽しみに。

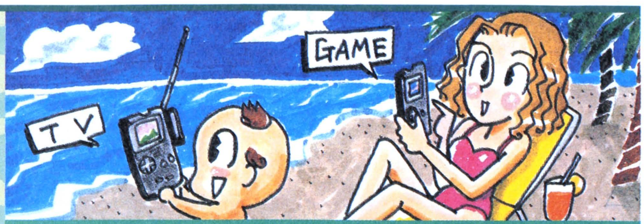


◀大賞（採用者の中から1名）の商品は「スパグラ」。

P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PCEngineハード中央情報局



イラスト／星野由美子

発売時期の注目されていた強力マシンポータブルPCエンジンが、なんと'90東京おもちゃショーに今秋発売ということで出展されていたのだ。いよいよだぞ！

'90東京おもちゃショー緊急レポート

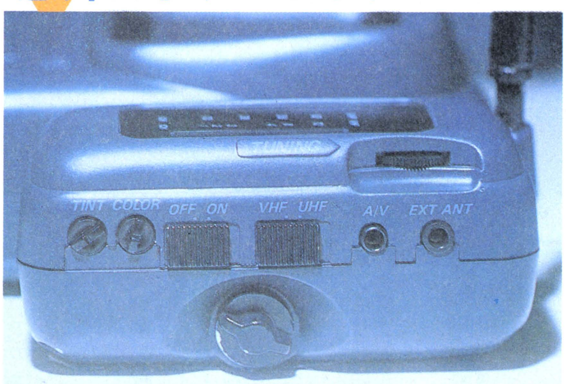
ポータブルPCエンジン今秋発売へ!!



幕張メッセのおもちゃショー会場はごった返していた。昨年PCIAが誕生して直後の仕事がこのおもちゃショーだったっけ。そんなことを考えながらぬいぐるみをかき分けていくと、NEC HEのブースの前に人だかりがしている。どうやらこれが、目指すポータブルらしいぞ。実際に取ってみると前回の取材の時にはまだきていなかったTVチューナーユニットがくっついている。ゲーム機本体は、十字キー部分とチューナーユニットとの接続部に若干の変更があった程度だが、やはり実際手に取って見るとインパクトがある。高性能の液晶を使ったという画面はちらつきもほとんどなく、シューティングゲームにも十分対応できる。

当日のお客というのは、ほとんどが玩具関係の人たち（おもちゃ屋さんのご主人や問屋関係の人）だが、みんな手に取って熱心に係の人に質問していた。このマシンの発売は秋ごろという予定だが、セガのゲームギアが9月、スーパーファミコンが10月発売予定ということで買う方も迷ってしまうだろう。おもちゃ屋さんが発売時期、性能、価格などに関して、ぼくたち以上に気になるのは当然だろうね。でも、いつになるかまったく分からないと言われていた矢先の突然の発売決定は、どうもセガや任天堂の動きに反応したもののようで、複雑な心境だ。値段が安ければこんなことどうでもいいんだけど、果して納得できる価格になるかどうか……。

意外に小さいTVチューナー



左から、2つは色関係の調節、チューナーの電源、VHF、UHFの切り替え、映像音声の外部出力端子、外部アンテナ端子となっている。右上のダイアルは選局、中央下のつまみは本体との連結ねじだ。会場では電波の関係で映り具合いは確かめられなかったが、携帯テレビとしてもいい大きさだ。

開発品の主な仕様

CPU	カスタムマイクロプロセッサ（クロック周波数7.16MHz）
メモリ容量	メインRAM：8kバイト ビデオRAM：64kバイト
表示機能	最大表示数：512色同時表示 分解能：320×224ドット（プログラマブル）
音源	波形メモリ方式6音源と矩形波ノイズ2音源から最大6音選択
画面表示部	液晶パネル：2.6インチ 表示サイズ：57.1mm(横)×39.7mm(縦) 画素数：74,256 駆動方式：アクティブマトリクス方式
内蔵スピーカ	直径28mm 丸型ダイナミックスピーカ1個×1
本体寸法	約185(縦)×110(横)×46(奥行)mm
重量	約500g（本体）
電源	単3アルカリ乾電池×6 または専用ACアダプタ （電圧：DC+7.5V）
持続時間	約3時間(連続使用時)
接続端子	ROMカード挿入端子 コミュニケーション端子 テレビチューナ接続端子 ヘッドホン端子 （φ3.5ステレオミニジャック） 外部電源端子
その他	オプションにテレビチューナー（ビデオ入力端子付）を用意

対抗馬ゲームギアは？



⬅リンクスのように横に長い本体。ソフトは『Sモナコ GP』。



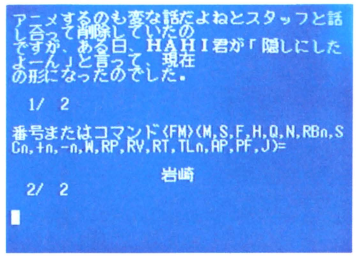
➡会場では大きなモニターにも映していた。ソフトは『コラムス』。

ゲームギアは従来機との互換性はないものの、本体価格19,800円という点と、先行発売の有利さでどこまで伸びるかが注目される。問題はソフトだね。

PCエンジンクラブの正式運用が始まったぞ

7月号で仮運用中と報告したPCエンジンクラブだが、現在正式運用に入っている。アクセス成功後の画面でJPCE(リターン)とすればすぐ行けるので、PC-VANのメンバーの人はメッセージを読みにぜひ行ってみよう。PDSなど通信ブースター専用のサービスは受けられないけど、面白さは保証してもいいぞ。

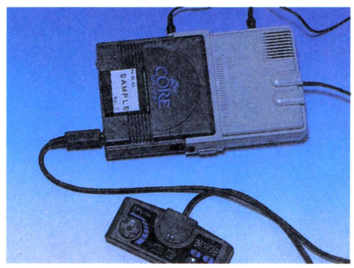
ところで、肝心の通信ブースターの発売だが、ソフトの開発の遅れのため少し伸びそうということだ。もちろん早く手に入れたい気持ちもあるけど、少しくらい遅れてもいいものにしてほしいという気持ちの方が強い。ボードのメッセージにもPCエンジンの通信ツールはパソコンのものと違って、ユーザーが作ったり改造したりできないだけにメーカーがきちんとしたものを作る義務があると書いてあったけど、その通りだと思うのだ。



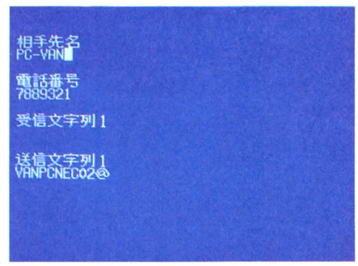
⬅本誌お毒味チャートでも波風を立てがちな、岩崎氏のインパクトのある文章が無規制で読めるのだ。



⬅通信ソフトの画面を前に緊張するミロはじめ。本当はもっと気楽にやるべきものだよね。



⬅ブースター本体と通信ソフトにあわせて2万円台前半になりそうだ。(写真は試作品です。)



⬅PC-VANへのオートログイン用ファイルを作る。これで緊張せずに楽にログインできるのだ。

こんなゲームがダウンロードできる

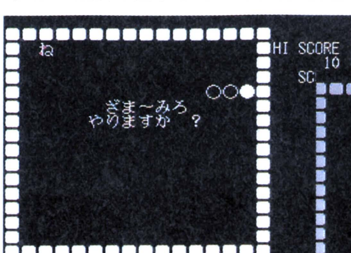
通信ブースターを使ってどんなゲームができるのかって、とても気になるよね。現在PDSとして登録されているゲームのいくつかを紹介してみよう。ただ、まだまだ実験段階なので、これを見てこんな程度が限界かとは思わないでほしい。これらを参考に、もっともっとすごいゲームを作ってもらいたいとメーカーのひとたちも考えているのだ。これらは昔どこかで見たようなゲームばかりなので、ひとつ新しいタイプのが欲しいところだね。



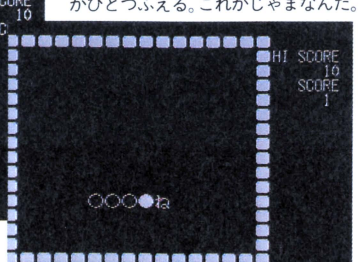
⬆まだゲームはできないのだが、いままでのでは一番ゲームらしい。

SNAKE(スネーク)

自分の身体と、かべにさわらないようにターゲットの“ね”に突撃するというゲーム。自分の進行方向はパッドの左右で変えるのだが、これが難しい。自分の進むスピードが速すぎるし、“ね”に当たって得点する度に自分の身体が長くなってくるのだ。シンプルだが意外に難しいゲームで、だんだん燃えてくる。しかし、いくら得点しても変化が無いので飽きてくる。どうやら最近の過保護ゲームに慣れてしまって、無意識のうちに報酬を要求している自分を発見してしまうのだった。



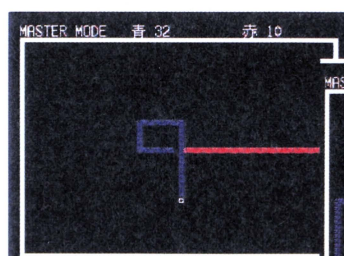
⬆壁にぶつかっちゃダメなのね。でもこのスピードは速すぎるー。



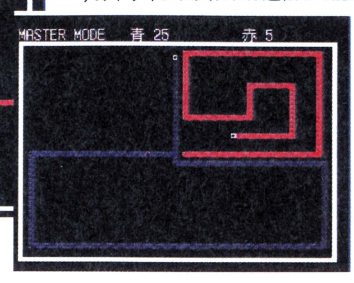
⬇“ね”にぶつかると、自分の身体に節がひとつふえる。これがじゃまなんだ。

TORON(トロン)

電話回線でつないだ2組みのPCエンジン+通信ブースターでのみ遊べるゲーム。操作方法はSNAKEと同じくパッドの左右で方向を変えるだけなのだが、この目的は敵より長く生き残ることだ。じぶんや敵の残した跡の上を通れないので、早く敵の進路を塞いでおくなどの戦法も有効だ。それから遊び方のファイルでは触れていなかったが、Ⅰボタンでアクセル、Ⅱボタンでブレーキがかかる。これをつかいこなせばとりあえず友だちに勝てるだろう。でもこれもすぐ飽きてしまいそうだなあ。



⬆序盤は敵の進路を塞ぐことを考えてできるだけ壁ぎりぎりまで行こう。



⬇赤は絶体絶命のようだが、壁ぎりぎりの1ラインに入れれば逆転も可能だ。

PCIA発足一周年記念プレゼント!!

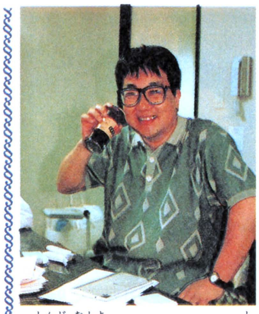
昨年の8月号に東京おもちゃショー取材のため発足したPCIAも今号でめでたく1周年を迎えた。毎回ハードウェア関係の情報があると、それにあわせてページを作るという感じで行き当たりばったり的なところがあったという反省をしつつ、今後も精力的に読者の利益と興味を追求していく決意を固めている。そこで今後の記事を作る参考にするため、読者のご意見を募集することにした。新しい表紙のイラスト入りテレカ他、豪華プレゼントも用意してあるのでどんどん、PCIA「ご意見でプレゼント係」まで送ってくれ。

イメージランド&桃太郎チーム またまた移転す!!

昨年8月に、高田馬場から荻窪へ移転したばかりだというのに、イメージランド&桃太郎チームは、また移転を敢行した。

といっても、移動した距離は約100メートル、徒歩にして1分ちょっとにすぎず、移動に何の意味があるのかという疑問の声が、早くもあがっている。

これに対し、さくま将軍や勘定奉行・服部は「単なる気分転換」というが、あまり説得力はない。



⬆新事務所でくつろぐさくま氏。

ターボに続き 桃活も完成!



➡初心者から達人まで楽しめる、レベルにあわせた3つのモード。

『桃伝ターボ』に続いて、長いことお待たせしていた『桃太郎活劇』が、ついにマスターアップとなった。発売日も9月21日(金)に決定し、桃太郎チームのみなの感慨もひとしお、なのである。

「㊖ファミコン」誌上で、アイデアを大募集してから、2年近くかかっちゃったのかな……? 正直、ここまで手間取るとは思わなかったけど、まあ、遅れた分、アクション初心者から上級者まで楽しめる、という無理難題はクリアできたハズ。

まだか、まだかと気をもんでいた人、今度こそ間違いありません!



⬆オニギリ食べて体力回復。

9月21日をお楽しみに!!

さて、誰でもエンディングを見られるという約束に関して……。チームのアクションどヘタ軍団が次つぎと挑戦した結果、簡単モードなら、みな、それなりに最終面までクリアしたので、約束は守れたハズ。じょうずな人は"むずかし"モードで楽しんでちょうだい。

これが桃太郎オリジナルカードホルダー



「桃太郎シリーズ」ファンに、グッドでビッグなうれしいお知らせ! 何と『桃太郎伝説ターボ』『桃太郎活劇』『桃太郎伝説Ⅱ』の3本を買ってくれた人全員に、ハドソンオリジナルの桃太郎カードホルダーをプレゼントすることになったのである。

このホルダー、Huカード18枚とCD2枚が収納できる便利なすぐれもの。

もうちょっとくわしい情報が、本誌98ページに載っているので、そちらも見てね。

江ノ島伝説(エノデン)

運馬知男



は今回あっと驚くシステムだよ!! なんとイヌは、おつかいに行くし、キジは、人を呼んだり、村のなかでひえんの術をとなえたりしちゃうし、サルは……おっとっと。内緒、内緒!! イヌ、サル、キジについてはもう少しあとで発表ね!! 腰をぬかす新システムだってことは間違いなし!!

Q. さくまサンが『桃活』は、とっても簡単だといっていたけど、ボクの妹(8歳)は解けると思いますか?
東京都・土川慎一郎

A. なんと完成バージョンのロムを5歳の子がクリアしてしまったのだ。だから8歳なら間違いなく大丈夫だね。それにしても5歳の子には、びっくりしたけどね!!

Q. 『S桃鉄』の世界版を出してください!! 絶対売れます!!
大阪市・津田宗利

A. 一度は考えたんだけど、国と国の移動が鉄道じゃないんでねえ。それより『S桃鉄』の続編は、ボチボチ考えてはいます。

Q. いままでボツになった『桃伝』のシナリオを全部ゲーム化すると、何本ぐらいゲームができますか?
高松市・ROM^{3}

A. 5本は軽い。1本は完全にシナリオとデザインまで完成してボツなので、来年にでも桃太郎ではなく制作するつもりです。桃太郎のイメージに合わなかっただけなので、違う名前にすればそのまま発売できちゃうので、けっこう早く完成しちゃったりして!! しかしまあ去年は、1万枚以上のシナリオをボツにしちゃって、まいった、まいった。ゲーム作りは難しいもんです、ハイ。

プレゼントの発表は次号でまとめてやります!

桃伝II ついに!? ようやく!? シナリオUP!!

㊋桃太郎新聞
桃太郎チーム直送

㊋桃太郎新聞社
社主／さくまあきら
主筆／服部隆彦

今度こそ大丈夫

できてきました、できてきました、ついに。え、何がって？ 決まっているじゃないですか、あなた。『桃太郎伝説II』のシナリオですよ、シナリオ！

いや、長い道のりだった。書いては直しの1年半。

だが、とうとう、ついに、いよいよ、できあがったのである！

まあ、まだ完成したわけではないのだけれど、それでも、ここまでくれば、8割ができたといっても、大丈夫だと思うのである。

しかし、最後は怒濤の勢いだったよ。1年半かかってもできなかったシナリオが、たった1か月でできあがっちゃったんだから、勢いというのは恐ろしいものだ。

実は、今回のシナリオは、さくま将軍と、3人のシナリオアシスタント（かくいう筆者も、そのうちの1人だったりするわけなんだけどね）で書いたんだけど、途中からみんなノッテきたというか、ハイになってきたというか、とにかくペンが滑る、滑る！ そのうち自分でも何を書いているんだかわからなくなったりして、大変だったのである。

とりあえず分担を決め、まずアシスタント3人が書いたものをもとに、さくま将軍が清書していくという方法をとったんだけど……。

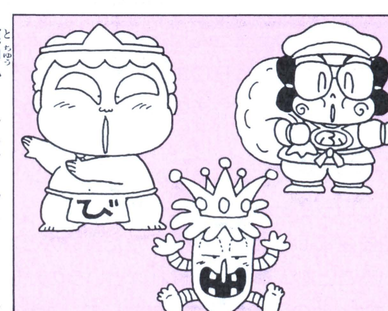
なにせ、ハイになってる3人は、そのうち他人のことなどすっかり忘れて、書きたい放題！ 同じ場面なのに、3人まったく違ったことを書いてたりしていてね。まとめる立場のさくま将軍は、大変だったと思う。

というわけで『桃太郎伝説II』は、順調に進み始めたのだ。次号からは、シナリオを、少しずつ紹介していけるはず。期待して待ってて！



⬆見よ、ズラリと並んだファイルを!! この中に『桃伝II』が詰まっているのだ!!


⬆イメージランド江ノ島支部での合宿中の食事風景だ。



土居画伯の敵キャラ原画を入手!!

桃太郎チームQ&A

Q．『桃伝II』で桃太郎セブンが主人公と聞いて以来、がっかりしてたけど、いつもの「桃太郎」に変更になったことを知って「やったあ!!」と思いました。
宇治市・徳舛圭二

A．ハハハハ。何しろセブンはイヤだってハガキが多かったもんでねえ。やあー、変更してよかった、よかった。やっぱり作っててどうも桃太郎くんにシナリオがなじまなかったんだ。どんどんシリアスな内容になっちゃって、ギャグひとつ入り込む余地がなくなっちゃってね!!

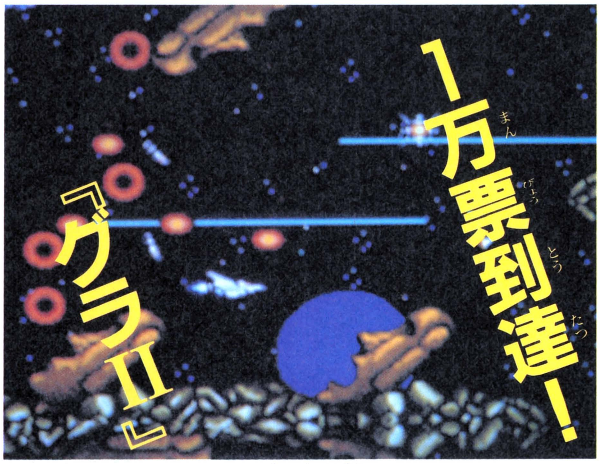
Q．『桃伝II』で、イヌ、サル、キジはどうなるんですか？
秋田県・XYZ

A．ふっふっふ。イヌ、サル、キジ

PC-ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報

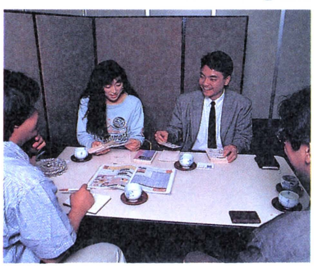
直訴敢行!!



ついに明らかにされるコナミの見解は…!?

さあさあさあ! ついに『グラII』の総得票数が1万を突破したぞ! そこでさっそく、㊕移植月報社ではコナミへの直訴を決定。さる5月のXデーに、コナミ本社へと突撃したのだった。全国1千万『グラII』ファンのみんなの期待に応えるべく、移植の可能性や、コナミの今後の活動方向について、ばっちりインタビューしてきたぞ!!

〈コナミを直撃インタビューだ!!〉



㊕のインタビューに応えてくれたのは、コナミの広報担当である池田さんと阿部さんのお2人。今回は、読者のみんなの熱意を直接伝えるために、最近寄せられたハガキを㊕は持参。中には強烈なものもあったけど、お2人に見ていただいたぞ。

では以下に内容を紹介だ!

㊕:まず読者のもっとも気になるところで、コナミさんはなぜPCに参入しないのですか?

池田氏:うーん。別にPCエンジンだからどうといったことはありません。結局はウチの持っている開発ラインも限られていますし……。

㊕:すると、参入する可能性が、100パーセントないわけではないということなんでしょうか?

池田氏:そういうことですね。ただ実際のところ、今やっていることを大事にしなければというのが現状ですが。

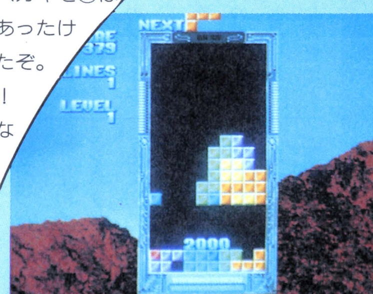
㊕:では、他のメーカーさんに対して、コナミ作品の移植許可を出すといった可能性はありますか?

池田氏:『グラディウス』シリーズは、うちの看板ともいえる作品ですから、もし出すとしてもコナミブランドで出したいという感じです。ただ、今回の結果は貴重なユーザーの声として受けとめたいと思います。



⬆企画広報担当の池田さん。始終にこやかに㊕の質問に答えてくれたのだ。

『テトリス』もついに1万票突破!!



やっというか、ついにというか『テトリス』も大台に到達。ただ、このゲームって、多くの読者に指摘されているとおり、いろいろ絡みあっているんだよねー。まあそれはさておき、今回は日本における『テトリス』の始祖BPSさんにコメントをいただいたぞ。さらに、移植の大手、NECアベニューの多部田氏に可能性を聞いてみた。

多部田氏は語る

えっ、『テトリス』ですか? あれは難しいですね。MD版もいまだに出てきてませんし(秋葉原界隈で妙なウワサは聞きますが)。でも、どーしても『テトリス』タイプのゲームをPCでやりたいのであれば、通信ユニットを買えばなんとかなるかも……。パブリックで『テトリス』モドキがアップロードされるのを待つとか、内蔵BASICで組むとか。うっ、ガラにもなくハードの宣伝をしてしまった!!

B.P.S.松村氏談

え〜、突然の知らせだったので、正直言ってちょっと驚いているんですが、『テトリス』を選んでくださったみなさん、本当にありがとうございます。このような人気を得たことを、はるかな異国ソビエト連邦で、パジトノフ氏もきっと喜んでいることでしょう。

またみなさんに選んでもらえるような、素晴らしいソフトを作っていきたいと思います。ぜひ、これからも応援してください。

移植人気投票結果
〈5月集計分〉

〈今月の動向〉な、なんと!! 今月はものすごくハガキが少なかったのだ。いったい全体こりゃーどーしたこと!? まあ、来月はよろしくねってことで、今月の結果から。『ソーサリアン』の移植が決定したことで、チャートからアウト。そのために、全体の順位がアップしてきているね。中でも活躍がめざましいのは『ファイナルファイト』。イラストネタでも、今までの『ワルキューレ』にかわる量になってきているだけに、この人気もほぼ安定したものという感じだぞ。

順位	累積ポイント	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	18382(850)	1−	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	僕はファミコンを持っていないので、友人の話題についていけません。どうか、いま人気の『ドラクエ』を移植してください。徳島県 梯敬利くんの嘆き。
2	10171(408)	2−	テトリス	PC(ARC·FC·GB)	大丈夫、わしが許す。そーっと出したらわからない。出しちゃえ、出しちゃえ。福岡県 宮崎征一郎くんの暴言。うーむ、それはちっとまずいんでないかい……、ねえ。
3	10002(612)	3−	グラディウスⅡ	ARC(FC·MSX)	行け行け『グラⅡ』!! 届け届け、1万票!! 来い来いコナミの開発陣!! 千葉県 小林祐介さんの標語。わはははは、ははははは。いいねえ、これ!!
4	6751(341)	4−	天地を喰らう	ARC	3人同時プレイなんかできたらいいなー。出れば、の話。埼玉県 石塚靖之くんのちょっと一言。でもそれって、スプライトがものすごいことになっちゃうんだろうね。
5	6251(493)	6↑	ファイナルファンタジー	FC(PC)	『FF』は、キャラをリアルにできるといいなあ……。フリオニールなんて、もっとかっこいくなるの。千葉県 吉成昌子さんのつぶやき。
6	4050(367)	7↑	三國志	PC(FC·MSX)	いろんなアイデアを盛り込んで、もっと進化させたら、これぞニュー『三國志』になる!! 東京都 平塚とおるさんのご意見。ほほう、で具体的には？
7	3427(188)	8↑	SDガンダム	FC(GB)	MSXにも出るのだったら、やっぱりPCにも。MSX版ではキャラが増えるそうですが、やはりCDで出して、4人同時がやりたい。広島県 広瀬浩一くんの情報。
8	3292(100)	9↑	信長の野望(全国版)	PC(FC·MSX)	光栄さんのためにあるようなCDロム。じらさないでそろそろ……。山口県 伊与政哲也くんのスリスリ。むふふ、みんなでスリスリをし続ければ、もしかして……。
9	3267(389)	10↑	R−TYPEⅡ	ARC	『R−TYPE』と『R−TYPEⅡ』をCDロムにまとめて、『スーパーR−TYPE』にすればいいと思う。愛知県 城市貴志くんの英断。
10	2462(117)	11↑	エリア88	ARC	『エリア88』の移植ぐらい、まだまだほんの肩ならしさ！ ねっ!! カプコンさん。茨城県 吉田方正くんの言葉。うん、カプコン作品は他にもやりたいのがいっぱいだ。
11	2439(147)	12↑	ドカベン	ARC	
12	2307(136)	13↑	ウィザードリィ	PC(FC·MSX)	
13	2253(221)	14↑	フェリオス	ARC	
14	2089(125)	16↑	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)	
15	2021(54)	15−	ウィロー	ARC	
16	1906(459)	19↑	ファイナルファイト	ARC	
17	1630(140)	17−	忍者龍剣伝	FC	
18	1627(146)	18−	グラディウスⅢ	ARC	
19	1460(53)	20↑	ベストプレープロ野球	FC	
20	1373(62)	21↑	ロボコップ	ARC(FC)	

『エメドラ』チャートイン近し!!

奥行きの深いストーリーと、美しい数多いビジュアルで、たくさんのパソコンファンを魅了した『エメドラ』。先月24位に登場したと思ったら、もう次号ではチャートインすること確実という状況になってきたぞ。これも、毎月いろんな人たちが安定した投票を続けてきた結果だね。次号からの活躍が楽しみだぞ。

それから、"目指せ！チャート入り"に『メルヘンメイズ』が初登場。

一部のファンの間では、すごく人気の高いゲームなんだけど、ここにきてやっと票がまとまってきたという感じ。アリスファンは応援ヨロシク！

次々に変化していくこのチャート、来月もお楽しみに!!

目指せ！ チャート入り

累積ポイント	ゲームタイトル	オリジナル
1135	エメラルドドラゴン	PC
1069	ロックマン	FC
847	ワールドスタジアム'89	ARC
796	メルヘンメイズ	ARC

ハミダシ 月報社特選情報箱

チャ〜オ!! 1か月ぶりの情報箱のコーナーだ。みんな元気にしていたかな？ さて、今月は残念なお知らせからお伝えしちゃうよ。いつもなら、アーケードファンにとって年に3回の楽しいアーケード発表会の1つ、大阪夏の陣がそろそろ開催される季節なんだよね。ところが、それがどうしたことか今年は無期延期になってしまったんだ。そういうわけで、夏のアーケードゲーム特集は必然的にオジャン。うーむ、本当に残念だ！

まあ、そんなわけで新作情報を1度に知ることができなくなってしまったんだけど、その代わり各メーカーさんが独自に発表会を開いてくれるという動きも出ているんだ。それは、6月に行われるカプコンさんの発表会など。そこでは次のページでも紹介している『チキチキボーイズ』をはじめ、他にも2作ほど出展されるそうだ。

来月号では、会場のもようなども含めて、『チキチキ〜』の紹介もするからお楽しみにね！

太鼓判〈アーケード〉新作ゲーム紹介

新鮮アーケードゲーム情報が、今回はなんと5本。どれも、各メーカーの趣向を凝らしたゲームぞろいだから、見かけたらぜひプレイしてみようぜ!!

チキチキボーイズ

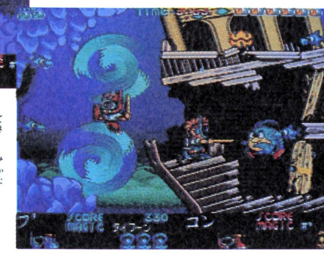
カプコン 発売日未定

コミカルなキャラが続々登場する、カプコンの新作ACTがこの『チキチキボーイズ』。このゲームでは、主人公は名なしのゴンベ。キミが入力して初めて名前がつくんだけど、入力した名前で、それぞれ違ったタイプのキャラになるんだ。もちろん2P同時プレイもOK！ の本格派ACTだぞ。



➡ステージはおもいっきりアスレチック。





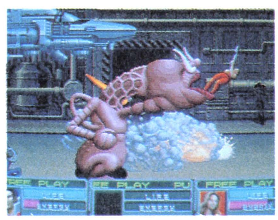
⬆敵も味方もカワイらしいキャラばかり。

⬅特殊攻撃なども、ハデなビジュアルと効果音で臨場感抜群。

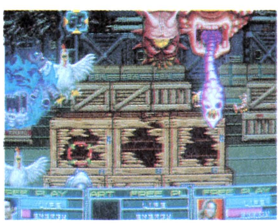
エイリアンストーム

セガ プレイ可能

リアルなグラフィックと、多彩な3種類のステージを楽しめるセガの新作。プレイヤーは、屋台でホットドッグを売っているお兄ちゃんやお姉ちゃん。それが宇宙から突然襲ってきたエイリアン相手に戦うのだ。ゲームには6つのミッションに分かれた、全32のステージが用意されている。とにかく巨大で、グロテスクなモンスターは一見の価値ありだぞ！



⬅この巨大なモンスターを見よ！ まさに不気味。



⬅3Dシューティングのステージも用意されている。



⬅逃亡するエイリアンどもを追撃!!

大工の源さん

アイレム 発売日未定

アーケードシーンに、またもや一風変わったヒーローが登場。その名も、大工の源さん。歩く正義感と呼ばれる彼は、若いながらも腕は一級の職人だ。折しも街は、都市開発の名のもとに地上げの真っ最中。これを黙って見ていられぬ源さんは、得意の木づちで悪の元締めブラックカーペンター(黒木組)に、独り立ち向かうのだ。『トンマ』以来久しぶりに登場した、アイレムのコミカル本格的ACTといえる作品だぞ。



⬅大工の源さんが、街で大活躍だ。



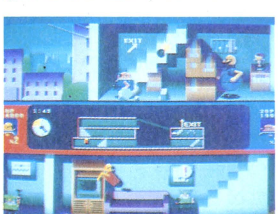
⬅源さんも、敵キャラも攻撃方法がかなりユニーク。コミカルな雰囲気が楽しいね。

ボナンザブラザーズ

セガ プレイ可能

見て楽しい、プレイして楽しい、そして2P同時で協力すればさらに楽しいのが、この『ボナンザブラザーズ』だ。

主人公のキャラはのっぽの「ROBO」と、太っちょの「MOBO」。この2人が、悪徳銀行やニセ札造幣所に忍び込み、ガードマンなどを相手に悪行の証拠を探して大活躍するんだ。でも、ゲーム全体の雰囲気はとってもコミカル。それは、写真を見てもらえばわかると思うけど、シリアスなスパイものじゃないってことが伝わるでしょ!? ドリフの喜劇(古い?)でも見る感じで楽しもう。



⬅CG調のコミカルなキャラデザイン。



⬅知恵をしぼって、敵の目をくらまそう。

ダークシール

データイースト 6月下旬登場

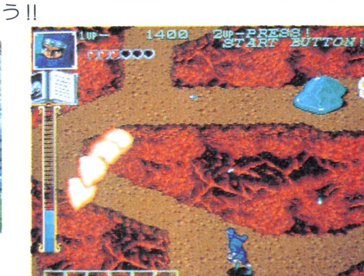
ファンタジーの魅力あふれる、アクションRPGが登場。リアルなアメコミ調のグラフィックと、ななめ上からの視点で構成されたゲーム世界は、RPGファンにも支持されること間違いなしという感じだ。剣と魔法の世界の冒険に旅立とう!!



⬅プレイヤーは、4人のキャラの中から選択。



⬆おおっと！ このドラゴン、かっこいいぜぇ!!



⬅5つのステージが、キミの挑戦を待っているぞ!!

読者の大声SPECIAL

★「パスワードが長いゲーム」に関してなんだけど、専用のシステムカード（バックアップ電池つき）を付属品としてつけるわけにはいかないかなぁ？

岩手県　久慈秀輝くん

★『ソーサリアン』がビクター音産から？　うーむ……、予想がはずれた。でも『サンサーラ・ナーガ』のできはいいっていうしなあ……。

群馬県　鹿妻秀幸さん

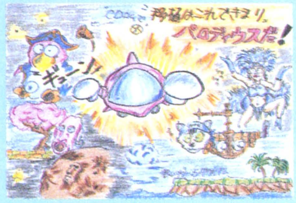
★『ワルキューレ』は本当にうれしかった、なんだかんだいってあそこまでできているなんて。発売日が待ち遠しいかぎり。　埼玉県　山崎のりおくん

★私は毎月10枚ほど、このコーナーにハガキを出しているがいまだに載らない！　しかし！　がんばって出すぞ。

東京都　恩田信弥くん

★『エメドラ』移植希望のキミ！　一緒にがんばろう!!

山口県　桃太郎



⬆北海道　須藤淳也くん



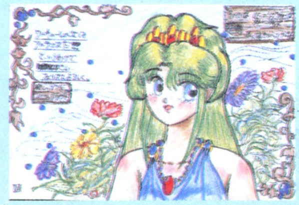
⬅千葉県　ぐれいとみつよしくん



⬅山口県　福田光孝くん



⬅東京都　須賀朝和くん


⬆奈良県　WANIさん


⬆愛知県　工藤秀樹くん



⬆埼玉県　パポウくん



⬆埼玉県　ちゅんくん



⬆東京都　高岡喜久男くん

ゲームセンターは進化する!?

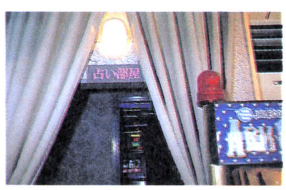
〈ナムコ新型店をレポート〉

先月号の「タコラ」のコーナーでもちょっと紹介した、ナムコの新型店を取材してきたぞ。このお店は長野県松本市にあって、ゲームセンターが、プールバーやカラオケボックスなどと同居しているというものなんだ。

それぞれの名称は、ゲーム部分が“PLABO”、それ以外が“PLID'S”というんだ。お店の中は、今までのゲーセンとは明らかに違っていて、ゆったりとした空間をおしゃれにぜいたくに使っている感じ。

ナムコさんの新しいアイデアにはいつも驚きだけど、またまたゲーセンに行く楽しみが増えそう。


⬅お店は広い敷地を持っているので、駐車場もひろ～いのだ。


➡占い用の機械を入れてある、占いの部屋なんてのもある。


⬅お店の3分の1は、プールバーになっているのだ。


⬆段差をつけて造られていたりと、デザイン的にもかなり凝った造りになっているゲーセン部分。

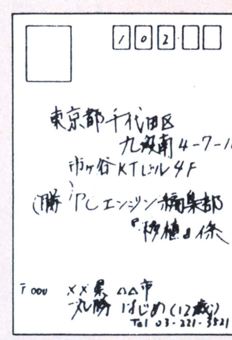

⬅お店には、アベックの姿もかなり多く、お客さんの30％は女の人だそうだ。

キミの投票を待つ!!

よほほ～い！　今月もパワーのあるお便りありがとさん。

このコーナーへのハガキの書きかたは、オモテにあて先、キミの住所・氏名・年齢と、ウラに移植希望のゲームを3本まで。それから欲しいゲームを1本書いて送ってね。毎月5名様に欲しいソフトをプレゼントしちゃうぜ！　ただし、発売前のソフトを書いた場合と、市場にまったく在庫がないゲームの場合は、当選してから到着までに時間がかかるので了承しておいてね。今月の当選者は、いつものように欄外に発表しているので、確認してちょうだい。当たった人は楽しみに待っていてね。

あて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「移植」係まで。



⬅オモテはこのように書いてね。



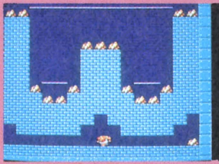
➡ウラは、キミの好きなようにしてOK。

新作ソフト お毒味チャート 特別版

さあ、夏の新作ラッシュがやってきた!! 思わず目移りしちゃうけど、そんなときこそ頼りにしてね!!

ゲーム名 / 評論家	これがプロ野球'90	最後の忍道	迷宮のエルフィーネ
	 インテック	 アイレム	 日本テレネット
	発売中／¥5,800	7月6日発売／¥7,000	7月6日発売／¥6,780
極辛代表 **岩崎啓真** 『天外II』の打ち合わせで、目が回るほど忙しい！ もっと時間が欲しい！と切実に思う、今日このごろなのだ。 	実名でプレイされる野球には燃えるものがあるが、前作の欠点だった試合にかかる時間の長さなどの、根本的な部分の改訂が行われていないのが残念だ。『これプロ'91』が出るときは、そのへんの改良を望みたい。 ●●●●●●○○○○	移植としてみれば、完璧の一言に尽きる。アーケードファンなら、これを買わずに何を買うというデキだ。しかし、この難易度の高さはすごい。並のプレイヤーはまるでお手上げだろう。つまり上級者用のゲームです。 ●●●●●●●●○○	なにより、まずビジュアルのアクセスが大きく減り、楽しめるものになったのを評価したい！ とにかく素晴らしいデキだ。ゲームのシナリオ進行に少々無理があるところもあるが、十分に楽しめる内容なのは保証するぞ。 ●●●●●●●●○○
辛口代表 **ウォルフ中村** 香港のゲーム雑誌に、本誌に私が書いた記事が広東語(!?)に訳されて載っていた（海賊版ね）。いやあ、ビックリしたなぁ。 	私の感想は、前作とまったく同じ。監督をシミュレートするゲームだけに、他の野球ゲーム感覚でプレイすると欲求不満になるだろう。1人だけではなく、チーム全員を操作できるモードをつけてもおもしろかったのでは？ ●●●●●○○○○○	ゲーセン版はとても難しかった（あっというまに死んじゃうから、すぐプレイしなくなった私……）。けれど、PC版には「PCエンジンモード」があるので、より多くの人が楽しめるだろう。こういう配慮は大歓迎だ！ ●●●●●●●○○○	スタッフの意気込みが感じられる作品。ゲーム中ゲームはよくできているけれど、シューティングと大ボスとの戦いは、ちょっと難しすぎる気がした。このゲームはAVGなんだから、もう少し難易度をさげた方がよかったと思う。 ●●●●●●●○○○
甘口代表 **小池　泉** 早いもので、もう海の季節になるのよねっ。今年のサマーヴァケーションは、はやりの水着で派手に決めちゃうよん。 	球団名や選手名などがすべて実名で登場するのがとってもリアル。でもねん、どーせならグラフィックや、選手1人1人のデータをもっと細かくして、完全に見て楽しむソフトにしちゃってもよかったような気がするの。 ●●●●●●○○○○	グラフィックがすっごくいいの。操作性もバツグンだし音楽も和風な感じでシブイ。ダメージ制モードも選べるから、アクション下手な私も楽しめちゃうの。巨大ボスを倒せたときはカイカン♡ とにかく一度プレイしてみてねっ。 ●●●●●●●●●●	今までのアドベンチャーゲームとは一味違うわねっ。初めRPGと思ってプレイしてたのって私だけ!? ボスキャラとの戦いだけは、ジャンルの違う4種類のサブゲーム。それだけでもなんだか得した感じなの。 ●●●●●●●●○○
中辛代表 **ミロはじめ** S－VHSのビデオデッキを購入しようかな～と思っている。これで働いてる間のテレビ番組も見ることができる。ウレシ～。 	僕自身、野球は好きだから新しい野球ゲームが出るたびに「これはどんなのかな～」と楽しみにしてるんだけど、'89年度版の選手データを新しくしただけで試合展開の遅さや野球ゲームとしての理不尽さが改良されていないのが残念。 ●●●●●○○○○○	ゲーセン版は難しいゲームだっただけに、ダメージ制にしてフリーコンティニューを加えたアレンジは成功だね。そのおかげで少し難易度が落ちたものの、エンディングを見るにはマイキャラの哀れな悲鳴を数十回聞くことになる。 ●●●●●●●●○○	グラフィック&コマンド選択システムだけといった、従来のアドベンチャーとは違う試みは大歓迎だね。ストーリー展開にちょっと強引なとこがあるけど、ビジュアルシーンはキャラクターのよさもあってか◎。かなりきてるよ…。 ●●●●●●●○○○
アンカーマン **怒濤久美子** 最近ゴマちゃんに凝ってるの!! 	ドクミが小さかった頃活躍していた選手の人たちが、今監督になっているのよね。時間の経つのは早いわぁ。	主人公の月影って、孤独な暗さが渋いイイ男ね。思わず守ってあげたくなっちゃうわ。ガンバって、復讐してね！	いいなあ……、マジカルステッキ。ドクミも欲しいなあ。あれがあれば、もう洋服代に困ることもなくなるものね。

超絶倫人ベラボーマン	桃太郎伝説ターボ	大魔界村	将棋初段一直線	ワールドビーチバレー
 ナムコ	 ハドソン	 NECアベニュー	 ホームデータ	 I.G.S.
7月13日発売／¥6,800	7月20日発売／¥5,800	7月27日発売／¥10,800	7月上旬発売／¥6,700	7月20日発売／¥5,700
移植度は「完璧」で、言うことはない。が、これも『忍道』と同じで、難易度がヒジョ〜に高いから、上級者でないとクリアは極めて厳しいと思う。あと、このゲームは操作感が独特なので、慣れるまでは苦労すると思う。	ファミコン版のリメイク版なのだが、いいものは何度プレイしてもおもしろいといえる。おまけにギャグやシナリオなども改訂され、よりプレイしやすくなっていると断言できる。RPGファンは要チェックのソフトだ。	今月の目玉ソフト。完璧・究極の移植。MD版に完全に勝っている。ほんとは10点あげたかったのだが、難易度の高さと値段で残念ながら9点になってしまった。が、SGユーザーなら、買うだけの価値があることは保証するぜ！	とにかく、現在のゲームマシンで最強・最高速の将棋であるのは間違いない。ハンパではない強さなので、腕に覚えのある人は対戦用に、強くなりたい人は練習用に買って決して損はない。ただし将棋の嫌いな人は別ね。	操作は単純でプレイしやすいし、やっていておもしろいのだがイマイチ熱くならない。どうもキャラタターの動きとか、音楽とかで損をしている感じがするのだ。もう一歩味付けしてくれると、いいソフトになると思った。
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○	●●●●●●●●●○	●●●●●●●○○○	●●●●●●○○○○
ユニークな攻撃方法が人気のアクションゲームを、みごとに移植してくれました。でも私が下手なのか、5ステージのブラックベラボーにすらめったに勝てない……。いつになったら最終ステージ（22ステージ）が見れるんだろう？	ファミコン版にハマった私としては「待ちに待った」という感じ。細かいところまで気配りが行き届いていて、感動モノです。ただ、いやらしい敵にはまいった。「イベントをやり直す」可能性があるのは、どうかと思うのだが。	「さすがスパグラ」と思わずうなってしまった。メガドライブ版を上回るデキです。心なしか難易度も高くなっているように感じるけど……。これでコンティニュー回数（3回）がもう少し多かったら、言うことないんだけどねぇ。	将棋という地味になりがちな素材を、うまく料理したゲーム。実力もかなりのものを持っているので、初心者から上級者までおススメできる。難易度の高いモードになると、敵の思考時間もそれなりにかかっちゃうけどね。	敵のアタックしたボールのスピードが速すぎるので、レシーブ時「読み（カン）」に頼るプレイを強いられてしまう。スポーツゲームなのだから、もっとプレイヤーのテクニックを生かせるようにしてほしかったところだ。
●●●●●●●○○○	●●●●●●●●●○	●●●●●●●●○○	●●●●●●●●●○	●●●●●●○○○○
これだけギャグ満載のアクションゲームもめずらしいわよね。アーケード版と多少操作法が違うけど、特に問題ないわ。"福"を10個でアイテムくれるんだけど「スカ」が出てきたときはしょっく。福引男をなぐってしまった……。	ファミコン版をプレイしたことのある人は、『ターボ』はどうしようかなって迷ってると思うの。そーゆー人もふくめてこれは買いよ。謎解きや敵キャラ、ギャグなんかがパワーアップしてるんだから。グラフィックもプリチーだよ。	とにかくグラフィックが文句なし。難しいんだけど操作性はよいのでやってくうちにきっと満足できちゃうわね。ドハデな魔法は一度使うとやみつきになりそう。SG専用なので持ってない私はこの機会にSG買おっかな……。	将棋って全然わからないのよねっ。私の場合は、まずルールを書きとめてプレイ。子供用モードでも、将棋がある程度わかってないとダメね。なかなかかしこいのよ。一度も勝てない私の屈辱を、誰かはらしてくださーい。	夏はやっぱりビーチバレーよねっ。SPGなのに難易度設定がついてるのはとっても親切だわ。ボールのスピードもなかなかのものなの。4Pプレイが可能なので、多人数で遊ぶのもきっと燃えると思うわよっ。
●●●●●●●●●○	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●○	●●●●●●●○○○	●●●●●●●●○○
スプライトをバリバリ使った二重三重のスクロール、音声合成で「ベラボー」と喋りまくっちゃうあたり、ナムコの技術はすごいなって感じ。でも最近ナムコのゲームは難易度が高めで、この『ベラボーマン』も例外じゃないね。	FC版がパワーアップしてエンジンに登場しただけあってグラフィック、サウンド共にいいし、ストーリーもFCと多少違うから新たな気持ちで遊ぶのもいいかもしれない。ゲーム中盤に出てくる敵キャラなんか爆笑もんだよ！	移植度ということでは9点ぐらい付けたいけど、ソフトの定価が1万円以上するのはちょっとね……。グラフィックはSGだけあって素晴らしくきれいだし、音もPSGにしては頑張ってる。SGユーザーは買うしかないでしょ？	COMの強さを決められるから、将棋が上手な人からそうじゃない人まで遊べるのはいいね。ただ、COMを最強にするとア然とするほど手強いうえ、インスタントラーメンが出来上がっちゃうぐらい思考が長いのにはまいった。	まず、キャラクターの動きがカクカクとギコチなくて操作がしにくい。ビーチバレーがゲームになるとどうなるのか期待してたんだけど……。操作性の悪さやゲーム展開の単調さをクリアすれば、おもしろいと思うんだけどな〜。
●●●●●●●●○○	●●●●●●●●○○	●●●●●●●○○○	●●●●●●○○○○	●●●●●○○○○○
おにぎり食べて戦う中村さんに、ドクミなにやらわからない魅力を感じちゃうわ。ああ、これが不倫というものね。	『桃太郎』シリーズといえば、いつもギャグ満載よね。これからは、このシリーズをゲームの吉本興業と呼びたいわ。	アーサーって、ヒゲがあるからどういう顔なのかわかんないのよねぇ。でも、イイ顔だったら隠さないわよねぇ。	ドクミ、将棋ってやったことないのよ。誰か2人きりで、教えてくれないかなぁ。もちろん、限るイイ男ヨ。	ああ、もうすぐ夏ね。でも、去年のことを思い出すと、忘れかけていたキズがズキズキとイタんじゃうわ。

クラックス	デビルクラッシュ	ロードランナー	ラスタンサーガII	私のメインディッシュ
 テンゲン	 ナグザット	 パック・イン・ビデオ	 タイトー	
7月下旬発売／¥5,900	7月20日発売／¥6,300	7月下旬発売／¥5,800	7月6日発売／¥6,600	
PCエンジン界に登場した地獄のハマリソフト。見かけは単純だが、プレイすると、奥の深さの底が知れない。そのうえ、どうしようもないくらいおもしろいのだ。まさにどうしようもないので、ぜひ買いなさい。買わないと損だぞ。 ●●●●●●●●●○	『クラックス』に比べると中毒性はやや低いが、同じぐらいハマってしまう。前作と比べて、役モノは増えているし、ボーナスステージも多数用意され、おまけにセーブまでついて、完全に欠点がなくなったと言えるのではなかろうか。 ●●●●●●●●○○	あの『ロードランナー』の移植版。取り立てて、大きな欠点はないソフトなので、アクションパズルが好きなら、考えてもいいソフトだ。ただし、PCエンジン版には、これといった特長がないのが、弱いところだ。 ●●●●●●○○○○	PCエンジンのオリジナルのアクションゲームとして見れば、決して悪くはないと思うのだが、アーケードの独特の雰囲気を期待して買うと、損をした気がするだろう。あの雰囲気をもうちょっと残してほしかった気がする。 ●●●●●●○○○○	今回もレベルが高いので難しいが、一推しは『クラックス』と『大魔界』、次に『エルフィーネ』、『ターボ』、『ベラボー』、『忍道』、『デビルクラッシュ』だろう。今あげたソフトは、難易度の問題を除けば、誰が買ってでもけっして損をしないレベルの作品ばかりだ。あと、将棋が好きなら『初段一直線』は絶対に要チェックだ。
ルール&操作方法は単純なくせに、とてもハマってしまうゲーム。ほんのちょっとのつもりが、ついつい何十分と遊んじゃうんだよね。操作性もよく、ゲーセン版と同じ感覚で楽しめるのがうれしい。グラフィックもキレイだぞ！ ●●●●●●●●○○	難易度が低めに設定されているピンボールゲーム。ふだんゲームをしない人でも、気軽に楽しめるよう作られている点に好感が持てる。ただ、ある程度以上のプレイヤー（本誌の読者レベル）なら、すぐに飽きちゃうかも……。 ●●●●●●●○○○	私が初めてこのゲーム（パソコン版）をプレイしたのは何年前になるのだろう？　とにかく、ゲームシステムの完成度の高さは言うまでもない（移植も○）。ただ、マップを1画面内に収めてほしかった。パズルゲームなんだからね。 ●●●●●●●○○○	アイテムや敵モンスター、マップ構成などに、個性を出そうという意欲がうかがえる。しかし、このテのゲームは数多く出ているため、残念ながら個性的には感じられなかった。「これ！」というものがあればよかったんだけど。 ●●●●●●○○○○	今月のイチ推しは『桃伝ターボ』。誰にでもおススメできる、良質のゲームです。ファミコン版をプレイした人でも、もう一度トライする価値があると思うぞ！　また、将棋に興味がある人には『初段一直線』をおススメしよう。なお『大魔界』は完成度も高いけれど、値段と難易度が高いのがネック。いいデキだけど、おススメしにくいなぁ。
ルールがとても単純だから誰でもすぐにプレイできるのがいいの。パドルで受けとめるタイルの枚数や、はじき返す回数がクリアの鍵。頭をフル回転させないといけないの。面ごとにクリア条件が変わるっていうのもおもしろいわ。 ●●●●●●●●○○	まず、奇抜なグラフィックに目をうばわれちゃうけど、ゲーム内容もなかなかのものよ。フリッパーの反応や、ボールの動きが自然でとてもいい感じ。ゲームの途中でセーブもできるから、長く楽しめそうなソフトねっ。 ●●●●●●●●●○	ゲーム内容はとってもよくできてるのに、最近のPCソフトとしては画面を見た感じがちょっぴり地味ね。ゲームのおもしろさとは関係ないんだけど、キャラや背景のグラフィックに今風のアレンジを加えてもよかったのでは？ ●●●●●●●○○○	マイキャラの大きいゲームって操作が重くなりがちだけど、ラスタンはわりに軽快に動いてくれるの。アクションも多彩だしね。グラフィックはとってもファンタジックな感じ。でも、もう少しスクロールがスムーズだとよかったわ。 ●●●●●●●○○○	今月はなんと12本もあるんだよねっ。なかなかよい作品が揃ってるんだけど、中でも気に入ってしまったのが『最後の忍道』なの。アクションの苦手な私がハマってしまったよぉ～ん。あと押さえておきたいのは『桃太郎伝説ターボ』と『クラックス』というところかな。スーパーグラフィックスを持ってる人なら『大魔界村』もおススメねっ。
目に映るものはたくさん落ちてくるタイルの群れ、耳からは「カタッ、カタッ」と押し寄せてくるタイルの音に、積みきったパドルから「ガコーン」という音……この『クラックス』の恐怖をぜひ味わってみるのもいいと思うよ。 ●●●●●●●●●○	『エイリアンクラッシュ』の続編にあたるゲーム。おどろおどろした雰囲気はそのままに、おもしろさは2倍！　ってとこかな。ヒマつぶしにはもってこいなんだけど、上手になっちゃうと1時間ぐらいは平気で過ぎちゃうから怖い。 ●●●●●●●○○○	パソコンやファミコンでもすっかりおなじみの『ロードランナー』がエンジンにも登場したわけだけど、エンジンのハードを考えればもうチョットね……キャラデザインやグラフィックをもっと洗練してほしかったです。 ●●●●○○○○○○	最近は移植レベルが高いせいか、このゲームの場合どうも2～3年前のゲームだな～という印象を受けてしまう。特にサウンドなんかはもっといい音出せると思うし、キャラクターのパターンが少ないせいでギコチなくも見える。 ●●●●●○○○○○	やはり、『クラックス』をイチ推ししたい。『テトリス』のように中毒的ゲームだから、ハマるのを知りつつ手をつけてしまう恐ろしいゲームだ。パズルはチョット苦手……という人には、『最後の忍道』、『ベラボーマン』あたりをプッシュします。SGユーザーには『大魔界』。今回唯一のCDソフト『エルフィーネ』も買って損はないよ！
どんどん迫ってくるものっていうと、なんだかヘンなものを思い出しちゃうわ。いやねえ、締め切りのことよ。	すごいわぁ！　まん中の顔がどんどん変わるのね。ええっ！　ドクミもそうだろうって。そんなことないわよ！	暗くて深い地下で、宝探しなんてロマンチックでエキサイティングよね。これで、女の子が登場すれば完璧よ。	うわぁーっ、ラスタンの筋肉ってすごいのね！　ドクミってたくましい男に弱いから、おもいっきり好みのタイプよ。	まったく、この季節って湿気が多くていやになっちゃうわね。大事なゲーム機にカビがつかないように気をつけなくちゃ!!

いきなり話題騒然!! KMOオリジナル・グッズシリーズ 通販情報!!

お目当てのキャラクターグッズが、キミのものになるっ!! さあっ、申し込み方法をよく読んで、今すぐ郵便局へ走ろーっ!!

KMO Original Goods Series

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。



商品番号	商品名
T−1	サイレントメビウス
T−2	宇宙英雄物語
T−3	1・2・3でキメてあげる
T−4	エルテガイン
T−5	地球防衛少女イコちゃん
T−6	めたもる伊介
T−7	銀河戦国群雄伝ライ
T−8	魔狼王風雲伝
T−9	ロードス島戦記
T−10	聖エルザ・クルセイダーズ
T−11	ロボクラッシュ
T−12	トップをねらえ
T−13	イース ソード・マスター
T−14	ルーンワース
T−15	パンゲア
T−16	魍魎戦記MADARA

下敷&リトルケースのステーショナリーセット

裏にも楽しい絵がイッパイの下敷。そして、シャーペン、マーカー、水性ペンが4色、の 計6本が入った便利でコンパクトなリトルケースのセット。

各¥1,235(税・送料込)



商品番号 S−1 サイレントメビウス

商品番号 S−2 ロードス島戦記

アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込)

商品番号 A−1 サイレントメビウス(色:シルバー)



商品番号 A−2 ロードス島戦記(色:ゴールド)



お申し込み見本

払込通知票(オモテ)

口座番号	東京 3 541658
金額	2335
加入者名	㈱角川メディア・オフィス
払込人住所氏名	(郵便番号180) 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル 角川メディ男 (☎03-221-9381)

(ウラ)

通信欄
- サイレントメビウスのテレホンカード T-1 1枚
- ロードス島戦記のステーショナリーセットS-2 1個

18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

1. あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。
2. 通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。
3. 振込先の口座番号は、東京3-541658。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、2〜3週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4-5-26-4404 ☎03-490-1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

KMO 角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

ムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティの優雅な生活



↑石原慎太郎

あらすじ
超原子チェルノブイリとして正義のために戦っていた男ヤコペッティは自らの弱さをさとり修業の旅に出てみたのだが…。



ひげのオヤジをかかせたら日本一!!　しろー大野先生に愛のお便りを!!

あて先／〒102　千代田区九段南4−7−16　市ヶ谷KTビル
マルカツPCエンジン編集部　シロー大野先生

第1巻のストーリー&見どころ

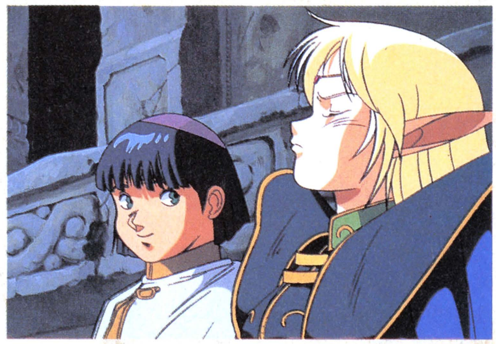
雷鳴とどろく天上界。ここでは光の至高神ファリスと、闇の暗黒神ファラリスとの軍勢が、いつ果てるともない戦いを繰り返していた。そんな中、破壊を司る女神カーディスと創造を司る大地母神マーファとが直接あいまみえた。戦いは熾烈を極め、壮絶なる相打ちの末にようやく終止符をうった。その戦いによって島が生まれた。その名をロードス島という。

●

ドワーフの大トンネルと呼ばれる、巨大なダンジョンへと入って行く一行があった。若き戦士パーン、ハイエルフの乙女ディードリット、ドワーフの戦士ギム、パーンの親友神官エト、魔法使いスレイン、そして盗賊のウッド・チャックである。彼らはファーン王の命を受け、魔女カーラの正体を知っているモスの大賢者ウォートに会いに行くところであった。

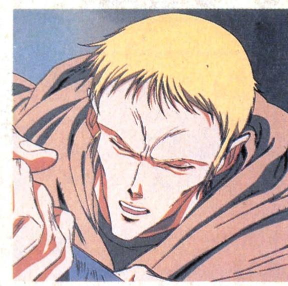
キャラクター

パーン、ディードリット、ギム、エト、スレイン、ウッド・チャックの主人公パーティ。今までにも小説やカセットブックなどで彼らの姿や声はおなじみだったけれど、今回初めて動いている彼らを見ることができる。細かい表情や仕草などは、さすがにアニメならではといった感じ。第1巻では6人それぞれの活躍シーンが用意されているのがうれしいね。

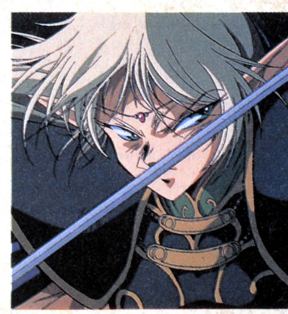


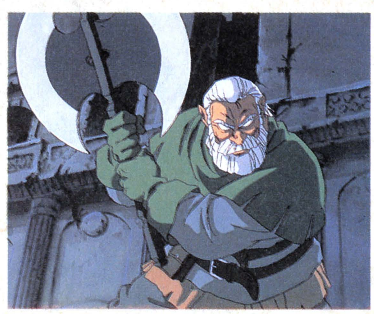






⬆表情豊かなキャラクターたち。上は、魔法を唱えているスレイン。





➡大迫力の戦闘シーン。パーンが、ギムが、ディードリットが武器を手に戦うぞ!

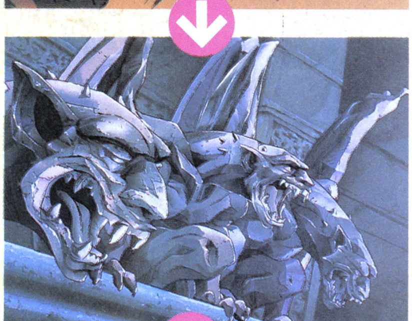
⬆何でも知っているという、モスの大賢者ウォート。一行は彼に会えるのか?

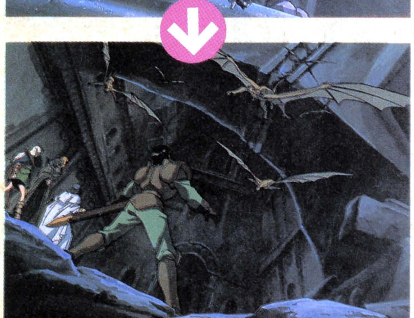
ガーゴイル

ガーゴイルとは、モンスターの名前。ふだんは石像とまったく見分けがつかないのだが、ひとたび冒険者が近づくといきなり襲いかかってくるという、いやなヤツだ。

下の写真で、パーンの後ろに見える石像が実はそのガーゴイルなのだ。突然の襲撃を受けたパーティが、どのように反撃するのかも、第1巻の見どころのひとつだぞ!







ドラゴン

モンスターといえば、忘れちゃいけないのが、このドラゴン。ロードス島に棲んでいるドラゴンの中では、下っ端の方に属するらしいけど、それでもパーンたちにとっては手ごわすぎる相手といえるだろう。

はたして、彼らの運命はいかに!?





ロードス島戦記通信 No.3

6月30日、第1巻『伝説への序章（プロローグ）』発売!!

全13巻という大作オリジナル・ビデオ・アニメ『ロードス島戦記』。その記念すべき第1巻がついに発売されたのだ！見どころいっぱいのこの作品だけど、中でも冒頭で描かれる神話時代のエピソード（破壊を司る女神カーディスと、創造を司る大地母神マーファとの戦い）に注目してほしい。この大作にふさわしい壮大なるオープニングなんだけど、それもそのはず、絵コンテを『幻魔大戦』や『銀河鉄道999』でおなじみの、りん・たろうが担当しているのだ。もちろん、永丘監督自ら絵コンテを担当した本編も、魅力がたっぷりつまっているぞ！



アフレコの現場から……



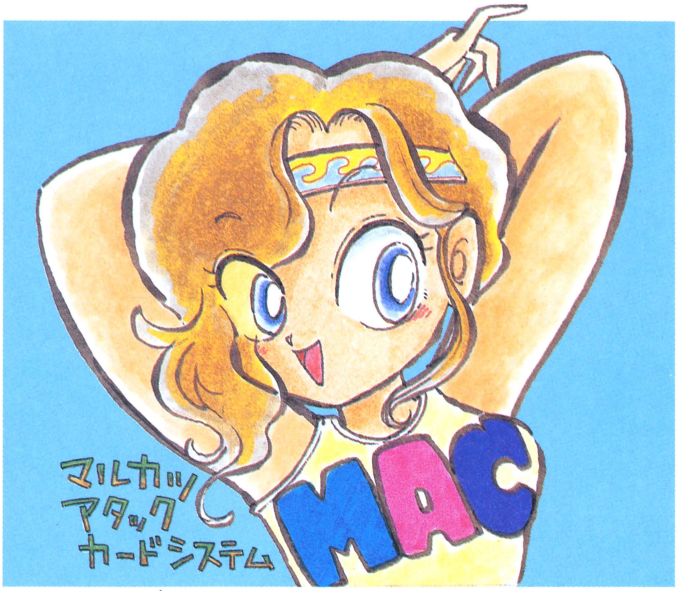
⬆左から脚本の渡辺麻実さん、原作者の水野良さん、監督の永丘昭典さん。

アフレコとは、フィルムを見ながら声優さんたちが各キャラクターの声を録音することをいいます。いってみれば「キャラクターたちに命を吹き込む作業」ってところかな？

当日は監督の永丘さんらが見守る中、じっくりと時間をかけて収録されました。声優さんたちの熱演を、みなさんもぜひ聞いてくださいね！



⬆左から田中さん、山口さん、冬馬さん、草尾さん、阪さん、池田さん、坂口さん。実力者ぞろいだ。



アイリンの
マルカツ アタック カード システム
MAC

ごあいさつ

毎日毎日、雨ばっかり。本当に梅雨ってやあね。太陽が見えてくるまであと少し。もうしばらくはお部屋の中でゲームでもしてようか♡

MACのシステム

では、MACことマルカツ・アタック・カードシステムについて解説しちゃいます。

MACは、この本の中で通用するお金のようなモノ。これをどんどん集めていけば下に紹介されている超豪華なプレゼントの数々がもらえちゃうというわけです。

MACのすごいところは、狙ったプレゼントが必ず手に入れられるってところ。そのプレゼントをもらうために必要なだけの額のMACを「MAC係」あてに送ってくれれば、そのプレゼントは確実にアナタのモノになっちゃうのですっ！

「でもン万MACなんてとても貯まらないよう！」というあなた。だーいじょうぶ♡そんなときこそ、このMACベガスに挑戦してくださいな。毎月もらえる20MACを元手に、配当MAC付きギャンブルクイズでがーんと大勝負をしてみませんか!? 一夜明けたら大富豪……じゃなくて大MAC持ちに変身できるかもしれないわよぉ!!

MACの女神の微笑みは、正解を勝ち得た者のみに向けられる。幸 運を……。

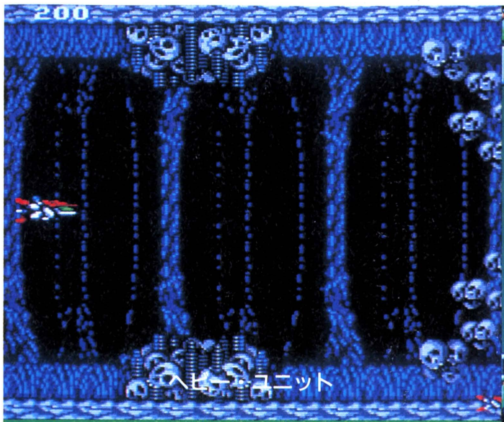


これがMACでもらえる豪華プレゼントなのよ!!

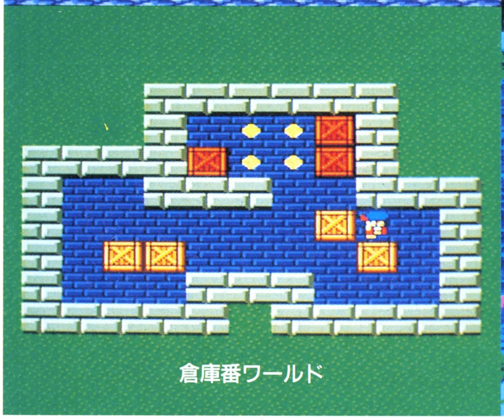
❶㊙ステッカー	25MAC
❷㊙ボールペン	50MAC
❸㊙シャープペン	200MAC
❹㊙専用原稿用紙	300MAC
❺システムファイル	600MAC
❻㊙テレホンカード	670MAC
❼㊙Tシャツ	1,200MAC
❽マルチタップ	2,100MAC
❾ターボパッド2	2,200MAC
❿ソフト(¥6,500まで)	2,800MAC
⓫天の声2	2,850MAC
⓬ソフト(¥6,500以上)	3,500MAC
⓭カメラ	9,500MAC
⓮カラー液晶TV	10,500MAC
⓯ウォークマン	11,500MAC
⓰シャトル	12,500MAC
⓱ウォッチ	13,000MAC
⓲コアグラフィックス	14,500MAC
⓳ギター	18,000MAC
⓴CDプレイヤー	20,000MAC

MAC

新装第3弾は
仲間はずれ探しクイズ!!


ヘビー・ユニット




倉庫番ワールド


スーパーダライアス

はぁい、PC-MACのアイドル、アイリンで〜す♡　もうあたしの名前は覚えてくれたかなっ!?　ハイ、大きな声でいっしょに「アイリン」と呼んでみよー♡

さて今月は、最近ウナギ上りに本体が増えている、CD-ROMに関係した問題。あ、でもそんなに難しくないから安心してね。いつも通り、簡単にわかっちゃうから。

では問題。左の4種類のゲームの中に、1本だけCD-ROMのゲームが混じっています。

さて、それはどれでしょう?

わかるかなー?

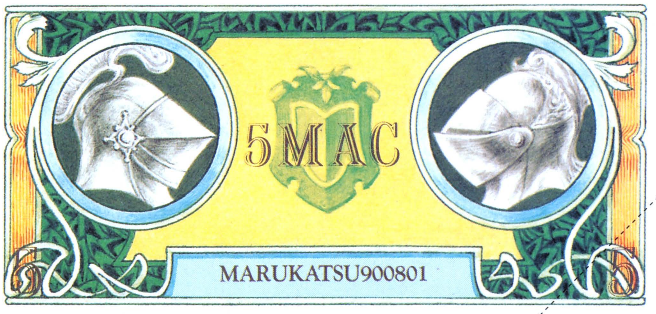
今回のレート

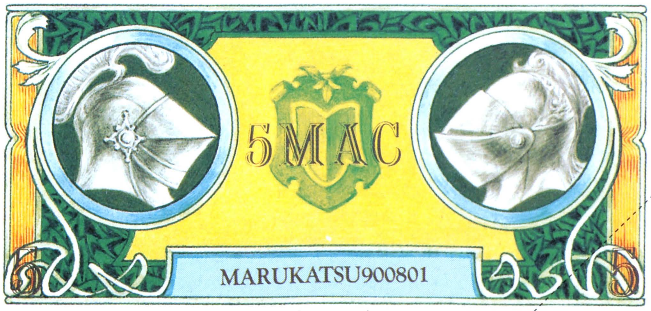
応募MAC……10MAC

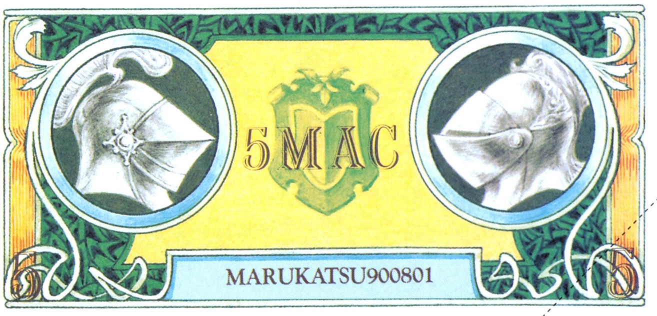
配当MAC…2000MAC

配当人数……………15人

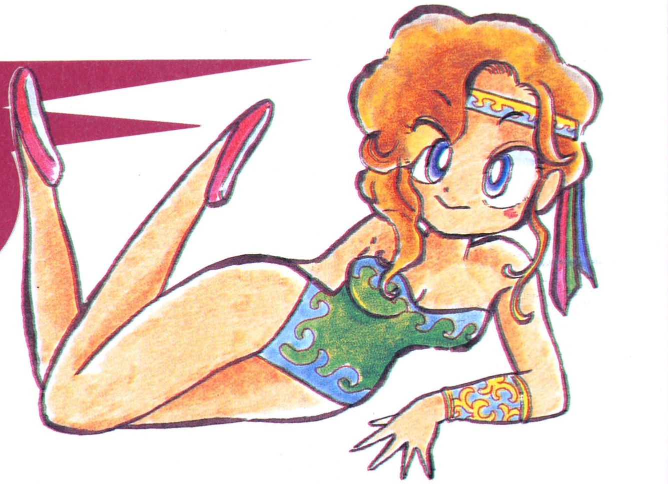








クイズの答えはもうわかったかな？



このPC-MACベガスが始まってもう１年……はやいものよねー。あのころに比べて、ソフトの種類も本数も段違いに多くなったし……。

中でもCD-ROMのゲームの躍進ってスゴイと思わない？　ここだけの話だけど(小声で)あたし、CD-ROMのゲームが、こんなにはやい時期に、こんなにたくさん出るとは思わなかったもの。最近のコンピュータの進歩って本当にスゴイ。うんスゴイ。

そういえば、『DQIV』騒動のときなんか、おもちゃ屋にはファミコン本体が１台もなくて、他のゲームしか残ってなかったのよね。これであと２年もすると、今度は普通のPCエンジンのソフトが少なくなって、CD-ROMのソフトばっかり……なんてことになってるかもしれないね。

さて、今回のクイズ、どうしてもわからない人には、ヒントをあげちゃうね。６月号別冊ふろく「裏技的超人」の80〜82ページを見るといいかも。

最後に、前回発表したあたしの名前募集の当選者は藤木聡子さん(兵庫県)でした。

６月号の正解と当選者

６月号の正解は、『アールタイプ』でした。当選者は次の通り。

境洋平(北海道)
小松豊(宮城県)
中島しのぶ(茨城県)
池田由範(東京都)
江藤正道(神奈川県)
諸菱亮太(静岡県)
棚橋隆久(愛知県)
徳舛圭二(京都府)
村上勲司(大阪府)
藤本良太(福岡県)

★応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書いて、MAC右下の数字(点線の中の三角の部分)を２枚切って貼り、「MACベガス⑧係」に送ってください。旧MACを使う人は、10MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

●MAC賞品プレゼントに応募する方へ

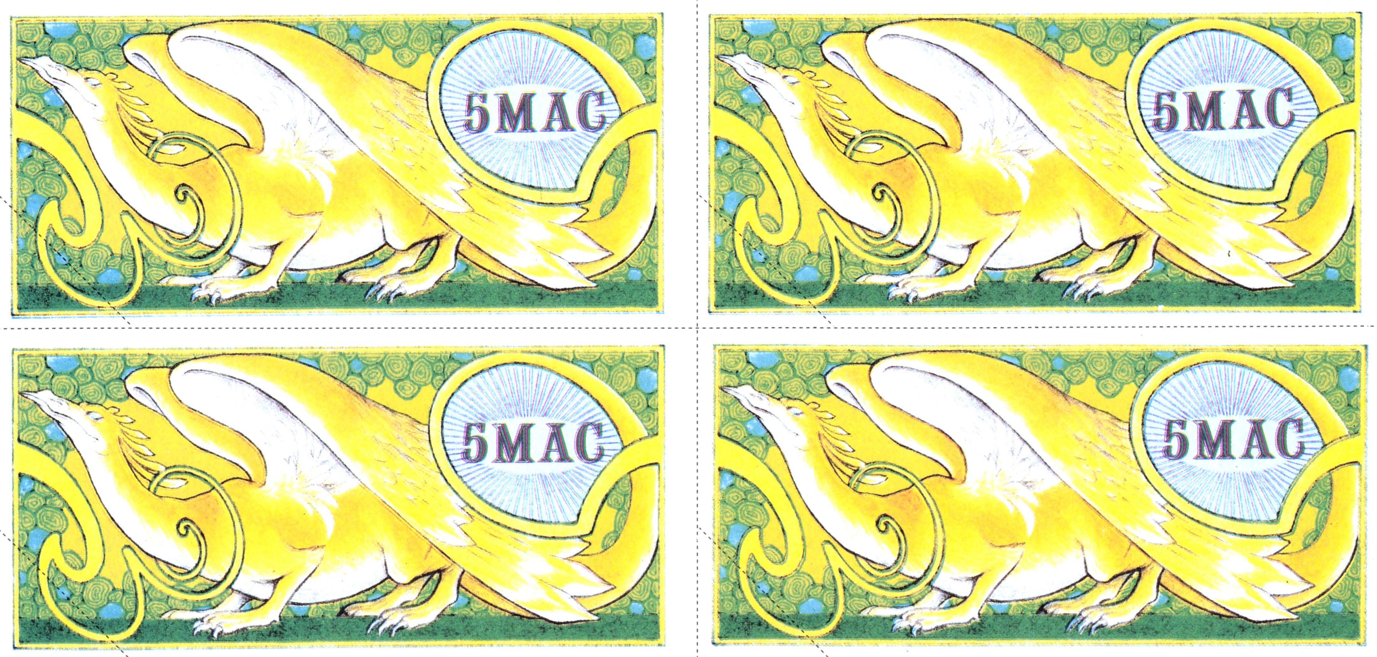
規定数のMACを集めたら、そのプレゼントがもらえます。ただし同じ番号(MARUKATSU900801という数字)のMACは８枚までしか使えません(旧MACは２枚まで、「裏技」などの採用者、ベガスの当選者に贈られるスペシャルMACは何枚でもOK)。

住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品の番号(⑩⑫はソフト名)、MACの賞品に加えてほしい物を書いた紙と集めたMACを封筒に入れ(①〜③の賞品希望者は、自分のあて先を書き62円切手を貼った封筒も同封してください)、「MAC係」に送ってください。

●あて先

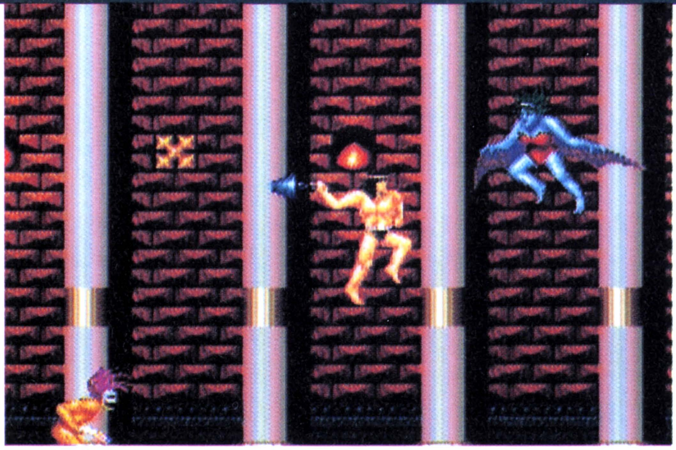
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル４F㊕PCエンジン編集部
「MACベガス⑧係」または「MAC係」

MACベガスのしめ切りは７月30日(必着)。



New Soft Times 延長戦

ヒャッホー!! みんな元気にしていたか〜い!? 夏休みも目前になったけど、どんなゲームで遊んで過ごすか、もう予定は立ったかな？ ぜひとも、充実した夏休みをエンジョイしてくれよな！ さて、今月も延長戦ではホットな情報を満載だ。各メーカーが、こぞって期待作を発表しているぞ。絶対、注目だぜ!!



暗黒伝説

ビクター音産／8月末発売予定／¥6,200

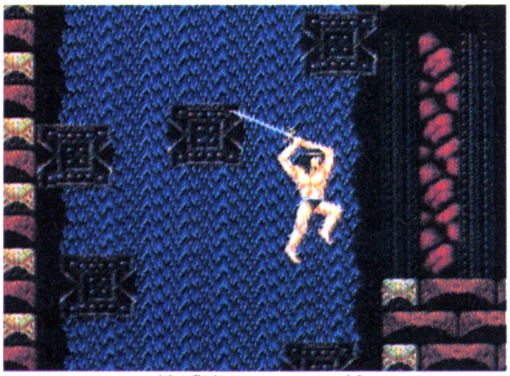
ドロドロした不気味なグラフィックと、手ごたえのあるアクションが好評だった『魔境伝説』の後日談が、『暗黒伝説』としてついに完成だ!!

『魔境伝説』の続編完成!!

——暗黒の支配者"魔王ドロダム"を倒し、世界に平和を取り戻し王となった"勇者ブレイズ"。しかし、勇者にも死は容赦なく訪れ、突然に彼を天へと連れ去ってしまった。彼の死後、残された王子たちは、王位継承をめぐって激しく争いはじめてしまった。さらに、長兄ザーク王子は禁断の手法によって、ドロダムを蘇らせてしまった。

ただひとり、光の使者となり兄たちに挑む末弟セリオス王子。この世に再び平和を取り戻すことができるのか!?

このゲームのポイントは、なんといっても操作性のよさとプレイの爽快感だ。アスレチック感覚豊富なステージを舞台に、様々なパターンで襲ってくる敵を叩きつぶすのは最高に楽しいぞ。さらに、前作同様のムードあふれるグラフィックが、一層の冒険感をキミに感じさせてくれるぞ!!

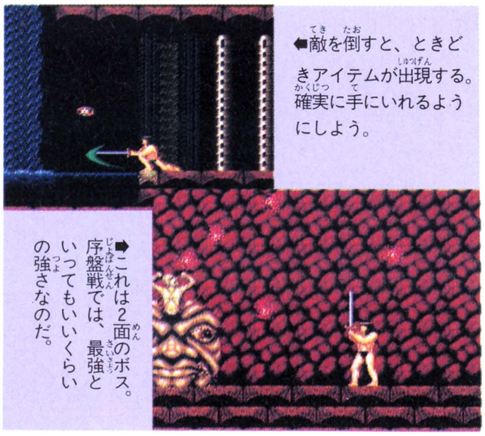


⬆各ステージでは、思う存分にＡＣＴテクを楽しめるのだ。

巨大ボス



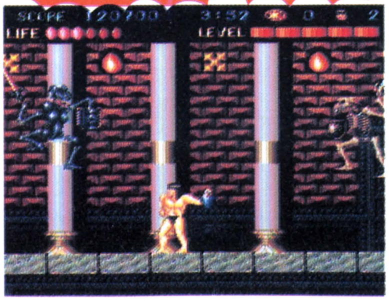
⬆それぞれのステージボスは、どれもかなり手ごわい。武器をパワーアップさせて慎重に戦おう。



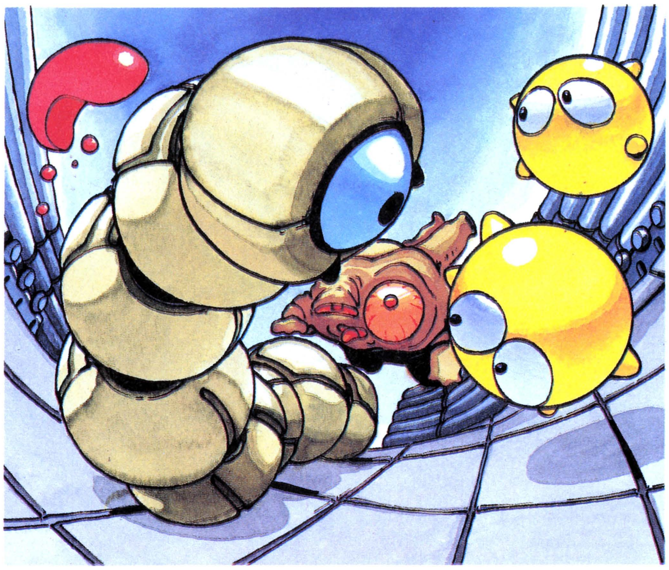
⬅敵を倒すと、ときどきアイテムが出現する。確実に手にいれるようにしよう。

➡これは2面のボス。序盤戦では、最強といってもいいくらいの強さなのだ。

ステージの先には何が待つ!?



⬅先の面に進めば進むほど、手ごたえといっしょに面白さもアップしていくぞ！ ガンバレ、セリオス王子!!



かわったノリのゲーム登場！

GOMOLA SPEED

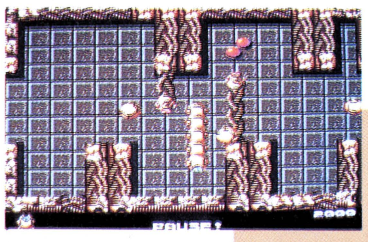
ゴモラスピード

U.P.L./発売日未定/価格未定　ETC　2M

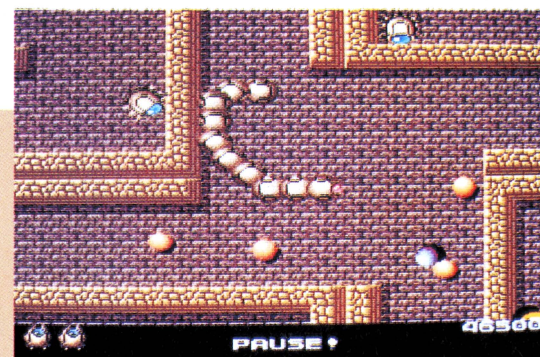
アクションというべきか、パズルというべきか……。どちらに分類していいか、一瞬迷うようなこのゲーム、2つのジャンルが融合された究極のかたちなのか!?

"ゴーム"を駆って自分の体を集めよう！

このゲームのルールは、いたって単純。プレイヤーであるゴームの体を集めて長くし、あちこちに散らばっているキュー(エサ)を囲んで食べればOK。でも、カンタンなのはルールだけで、その大業を成し遂げるのは、一筋縄ではいかないんだ。迷路のように入り組んだステージの中を、ゴールまでたどり着くのは容易じゃないし、途中には敵の妨害がジャンジャンある。このゲームのおもしろさは、これをいかにミスなくクリアできるか、という部分にある。つまり、最近のバリバリアクションとはちょっと違って、どちらかというと1つずつ着実に面をクリアしていくというタイプのゲームなんだ。



⬅壁からのびる触手。ええい！ じゃまだっ！





⬅ハテ、右下にはどうやって入るんだべか？　ここは思案のしどころ、パズルの要素もアリだ。

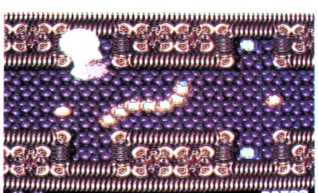
⬆ゴームもだいぶ長くなった。ボヤボヤしてると、敵に胴体をちょんぎられちゃうぞ!!

爆弾と囲みの連携が勝利を生むぞ

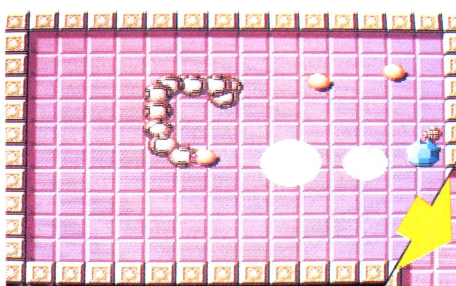


爆弾

長くなったゴームに敵が触ってしまうと、その部分からちぎれてしまうんだよね。そうならないように、爆弾で足止めすることができるぞ。「Ⅰ」ボタンを押して、ゴームの最後尾から爆弾を落とそう。いつもはゴームを追いかけてくる敵さんだけど、爆弾があると、どういうわけかゴームそっちのけでかじりついてしまうんだ。



⬆あれだけ爆発させてんだから、死んでくれてもいいのにぃ。



⬅敵を爆弾にかじりつかせておいて、3、2、1……チュドーン!!

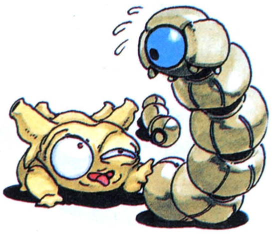
⬇ごらんのとおり、しびれてしまうのであった。いと哀れ。

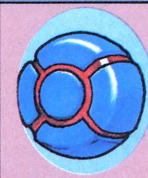
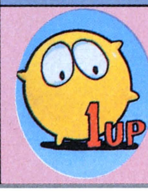
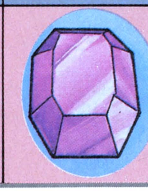


爆弾はそのうち爆発して、敵はしびれて気絶状態になる。このスキにエサを取るなり、ゴールに向かうなりしよう。ちなみに、このとき敵を囲むと退治することもできちゃうぞ！

アイテムを取って、敵をけちらしちゃおう！

出てくるアイテムには2種類あって、囲まないと取れないやつと、触るだけで取ったことになるやつとがあるんだ。囲まないといけないやつは、常に動いているので、手早く囲むことがカンジンだぞ。

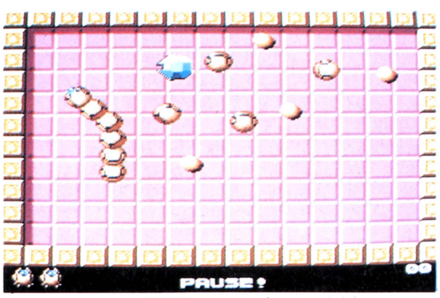


キュー	ランプ	シールドボール	キー
 ゴームくんの目標は、このキューをすべて集めることにあるぞ。	 触れると、その面を攻略するためのヒントがもらえるんだ。	 取れば全身が赤く光って、無敵になる。敵もビリビリだぜ。	 1つのカギで1つのドアを開けられる。でも違う色はダメ。
ベー（ストップ）	**ベー（シビレ）**	**1UP**	**トレジャー**
 ステージ全体の敵を8秒間ストップさせられるぞ。	 敵が一斉にしびれちゃう。倒すか逃げるかはキミしだい。	 ゴームが1匹増える。ストックは4匹までしかできない。	 何も効果はない。ただの点数。無理に取りにいく必要ナシ。

迷路の要素もあるステージ構成、手ごわいぞ！

STAGE 1 まずは小手調べ面

画面も1画面しかないし、敵も1匹しかいないので、今のうちに爆弾のタイミングを覚えちゃおう。キューを囲むにもコツがいるしね。



⬆いかに、敵に接触せずにエサを取るかが勝負どころ。長くなると難しくなるからね！

STAGE 2 戦わなくてもOKだが！

この面は、戦う必要がない。キューを全部囲んだら、出現する出口に直行できる。ところが、右半分にも行けるようになっていて、同じように出口が現れている。どちらも同じような感じのステージにつながっているぞ。



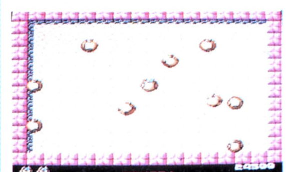
⬆とにかく取って取ってとりまくるがヨロシだぞ。

➡敵がいるけど、その先にはキーがある……。どうする？



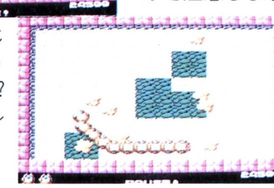
STAGE 3 ボーナス面かな？

また1画面のステージ登場。でも今度は何かヘン。だって敵もキューもないんだもの。でも地面を囲むと、床(!?)がはがれて中からアイテムやキューがいっぱい出てくるぞ。たまに敵も出てくるようなので注意しよう。



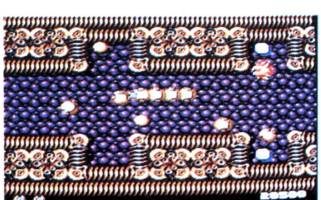
⬆ややや!? なんじゃこの面は？ どうやってクリアするの？

➡お、ジャンジャン飛び出してきたぞ。それ、囲め囲め！



STAGE 4 無敵アイテム出現

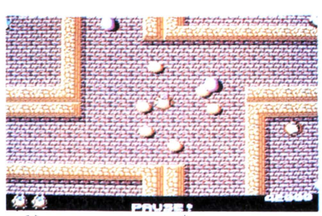
なんとなく背景がブキミだけど、ここでは初めて無敵アイテムが出現する。効果的に使ってイッキにゴールを目指そう！



⬆宝石の前には敵が待ちかまえている。爆弾で一網打尽にせよ！

STAGE 5 かなり広いぞっ！

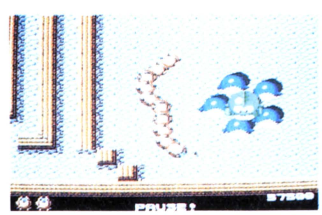
とにかく広いので、自分の体を集めるだけでもひと苦労。ある程度長くなるまでキューは取れないから、ここはガマンするしかない。



⬆道がいきなり4つに分かれている。さぁ、どっちに行こうか？

STAGE 6 ボスキャラの登場！

このステージもかなり広いぞ。しかもいちばん奥には、カワイイ顔しながら、なかなか凶暴なボスキャラが待っているぞ。おおこわ。



⬆ボスは、しびれさせて、まわりにまわっているやつを囲めば倒せるぞ。

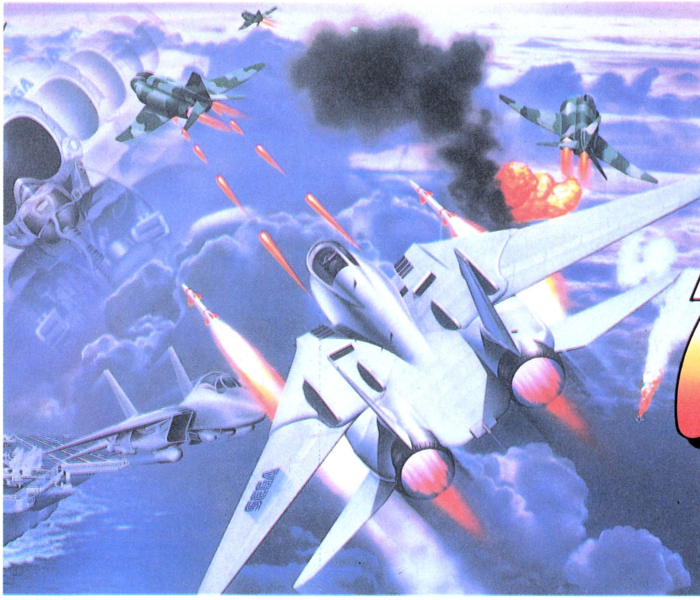
WRITER'S NOTE

このゲームは、いい意味でかなりヘンテコだね。最近は、二番煎じとか五番煎じくらいに、似たようなものばかり出ているけど、このゲームは今までにないタイプだと思う。PCエンジンの中でもかなり異色といえるんじゃないかな。逆にいえば、それだけオリジナリティが高いゲームというわけだ。普通のゲームにあきたらこれ。

（YAS・アレジ）

ビッグタイトルの登場だ！

アフターバーナー AFTER BURNER II



NECアベニュー／8月発売予定／¥7,200　STG　4M

体感ゲームの頂点に立つといわれている、『アフターバーナー』がついにPCエンジンでよみがえる！

ド迫力&リアルを極めたSTGが、ついに発進！

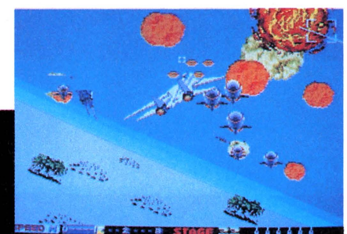


⬆〝NECエンタープライズ〟から発進する〝F-14XX〟。胸がワクワクする瞬間だ。

『アフターバーナーII』といえば、ゲーセンにあまり行かない人だって、その存在くらいは耳にしたことがあるという、ウルトラメジャーなゲームだよね。その『アフターバーナーII』がPCエンジンに移植されたと聞けば、今から心ウキウキワクワクといった感じで、期待に胸がふくらんでしまうよね。

さらに、あのNECアベニューの作品だというから、もう期待は倍増なのさっ！





⬆あのスピード感もちゃんと再現されている。手に汗を握るぜ！

⬅これはズームテストの画面。形や回転スピードを変えることができる。

この芸の細かさは、一見の価値あり！



➡たまに町を爆撃している敵も出現する。うぅむ、許せん！

体感ゲームの移植というのはかなり難しいもの。しかしこのゲームでは、他機種などで割愛されていた部分なども再現して、完成度の高さを見せつけている。

発進や着艦のシーンもとってもスムーズだし、『アフターバーナーII』名物、〝ロールシザース〟もカンペキに移植されているんだ。

もちろんあのスピード感もそのままなので、過去に前例がないほどの、すばらしいデキになっているぞ。PCユーザーは幸せ者だ！



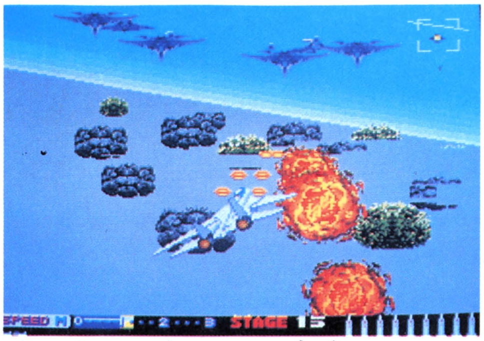
⬅ミサイルの直撃を受けると、ハデに爆発する。あまり見たくない。

これが回転の瞬間だ！



バルカンとミサイルを駆使して突破せよ

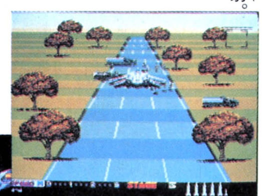
自機“F-14XX”は、バルカンとミサイルの2種類の武器が使えるんだ。バルカンは近距離の敵、ミサイルはバルカンでは届かない敵を攻撃するときに使う。照準が敵を捉えたときにミサイルを撃てば、敵を追いかけて撃墜してくれるんだ。これは便利。



⬆近くに寄ってきた敵ならバルカンで撃ち落とせるぞ。でも、目の前でミサイルを撃つ敵もいるので注意せよ！



⬅ロックオンしたらミサイルを発射。確実に倒せるところがいいね。



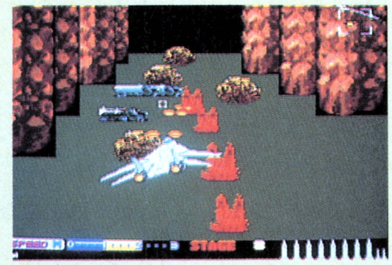
➡この着陸シーンは必見！　ミサイルも補充してくれるんだ。



⬅ミサイルには限りがある。2面ごとに補給を受けることができるぞ。

ボーナスステージも健在

『アフターバーナーII』もう1つの名物は“ボーナスステージ”。谷間にある敵の基地をバルカンで破壊していくという、なかなか気持ちのいいステージだ。左右に迫る岸壁にぶつかるとアウトになってしまうので、“自機を”微調整しながらゆっくり進んでいくのがコツだぞ。



⬆見事に再現されているボーナスステージ。地面のトラックをつぶしていこう。

スピードのコントロールがゲームのカギだ！

アーケード版『アフターバーナーII』には、スロットルがついていて、スピードの調整ができたんだけど、PCエンジン版ではランボタンで加速ができるようになっている。たまに後ろから追撃してくる戦闘機やミサイルが出現するので、スピードを上げて振り切ろう。ランボタンを2回連続して押すと、アフターバーナーになるぞ。

敵戦闘機だッ！

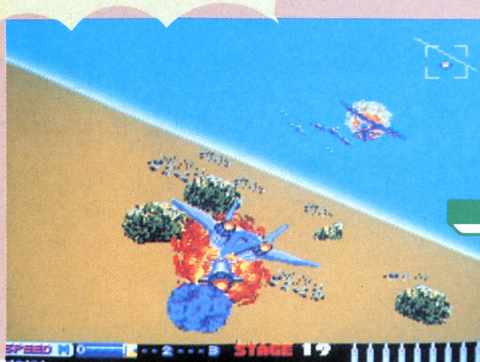


振り切れ！



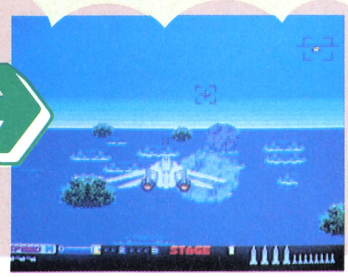
⬅アフターバーナーをかけて振り切るのが得策。

ミサイル接近！



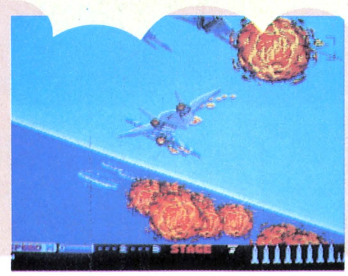
➡しまった、逆にロックオンされたぞ!!　このままでは確実に撃墜されるぞ。

加速してかわせ！



⬅ランボタンでミサイルより速く加速して離脱しよう！

迎撃せよ！



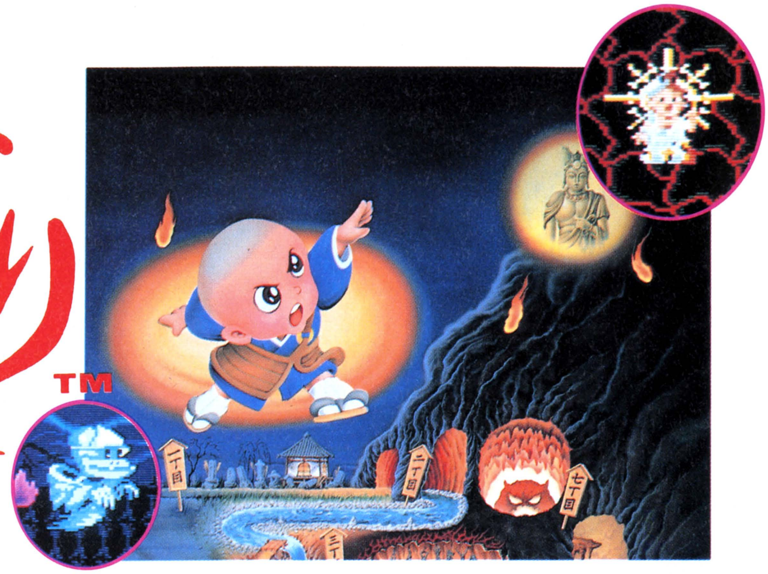
⬅減速し、敵の後ろを取ったらバルカンで撃墜！

WRITER'S NOTE

すごいすごい!!　はっきりいってオイラは驚いたぞ！　まさかPCエンジンでここまでやってくれるとは……（思わず絶句）。

今までいろいろな機種で発売されている、『アフターバーナーII』だけど、PCエンジン版はいちばんいいデキといっても過言ではないぞ。メガドライブ版では、カットされていた着陸もバッチリだし、X68K版ではただの網模様になっていたミサイルの煙もちゃんと再現されているといったぐあいに、各機種の弱点はすべてカバーされている。これはもう、アベニューに足を向けて寝られないぞ！（アベニュー教でも開こうかと考えるYAS）

コミカルホラーACT
地獄めぐり™



かわいいお坊さん“覚蓮坊”が、地獄で大活躍する『地獄めぐり』の登場だ！　地獄といってもこのゲームにかかれば、たちまち楽しい世界になってしまうぞ。この魅力を十分に味わってくれ!!

タイトー／8月発売予定／予価6,600円　ACT　3M

かわいいお坊さんが地獄で大冒険

「六道輪廻のひとつ地獄界。そこを治めていたえん魔大王が突然乱心してしまい、地獄界の秩序が大混乱。これを見かねたお釈迦様は、“魔破珠”を人間界の高僧、“覚蓮坊”に授け、地獄界に遣わしたのだった…」。

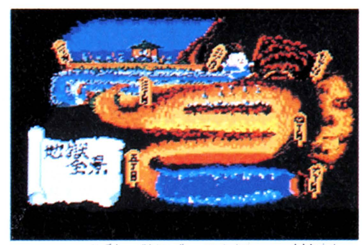
というストーリーの『地獄めぐり』。主人公である“覚蓮坊”は、その手に“魔破珠”を握りしめ、地獄界を進み、えん魔大王を正常にもどし、再び地獄界に平和（？）を取りもどすことが目的なのだ。

どこかで見たことのある、コミカルなお化けたちが覚蓮坊をねらって次々と現れるぞ。その他にも、数々の仕掛けがあったり、ド迫力のボスキャラも登場するよ。

えん魔大王に負けるな！

⬇お釈迦様の命令により、地獄界の平和を取りもどすために出発！





⬆これが地獄の全体図。一丁目から七丁目まで、覚蓮坊ははたしてたどりつけるか!?

道中役に立つアイテムいろいろ

覚蓮坊の行く手には、多くの困難や試練が待ち受けているぞ。そこで役に立つのが、数々のアイテム類。

アイテムには、画面上に出ているものと、道やお墓などを撃つと出てくるものがあるのだ。

敵だけじゃなくて、いろんな所を撃ってみるのもいいかもね。

ご利益あるありがたい御守り



御守り

得点がもらえる御守り。得点は、プレイ中のスコアによって違ってくるのだ。たくさん取ろう。



魔破御守り

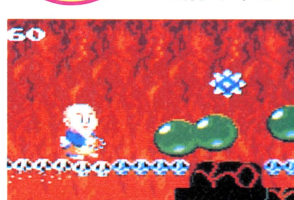
これには赤、緑、紫の3種類がある。ボーナス得点の他に、スペシャル珠のストックも増えるのだ。

魔破珠がパワーアップ

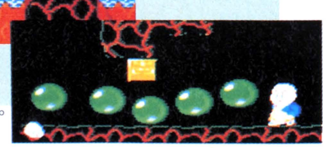


数珠

これをひとつ取るごとに、魔破珠の連射数が1つ上がる。最大連射数は5連射。攻撃力がぐんとアップするぞ！



⬅ピョンピョンとバウンドする魔破珠。弾がパワーアップして跳ねてるところは迫力あるよ。



➡でっかい魔破珠がビシバシ撃てるのだ。これはそう快！



まが玉

これもひとつ取るごとに、魔破珠のバウンドが1回増える。最大で7バウンド。遠くの敵もこれで平気だね。

その他のアイテム



帝釈鏡

取ると一定時間、覚蓮坊が点滅して無敵になる。ありがたいお釈迦様の鏡だから、大切にね。お釈迦様に感謝、感謝。



後光観音

にっこり笑っている観音様を取ると、覚蓮坊の背中に後光（バリア）がつき、敵の攻撃を1回防ぐことができるんだ。



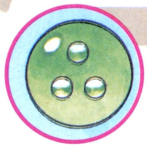
坊主人形

覚蓮坊が1人増える1UPアイテム。なんか、覚蓮坊の子供みたいでかわいいよ。見のがさないように、しっかり取ろう。

  イラスト／薄葉士郎

スペシャル珠で妖怪なんかやっつけちゃえ！

スペシャル珠を取ると、魔破珠の色、大きさが変わる。大きさによってストックの数（最大４個）が表されているのだ。



魔爆破

投げると16方向に飛び散り、広範囲の敵を倒せる。敵がたくさん出現する所では、有利だね。



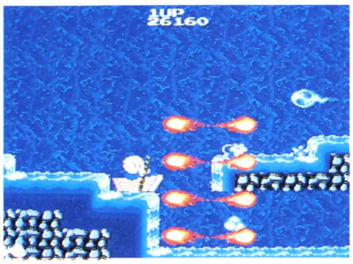
魔破雷打

使うと「滅紫電」が落下。画面上の敵にダメージを与える。だけどあまり出現しないのだ。



飛炎魔破

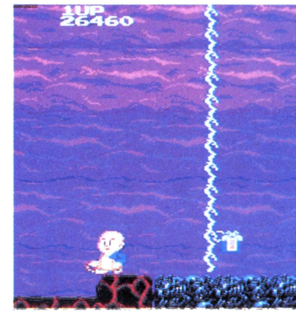
これを取るとスペシャル珠の「赤」のストックが１増える。投げて割れると、「仏飛炎」が左右に飛び散り、ほとんどの敵を焼き払ってしまう。スペシャル珠ってすごい。



⬅さすがお釈迦様がくれた法力。威力は絶大!!



⬆まるで花火のようにパッと飛び散る「破砕珠」。これはなかなか使えるぞ。



⬅おっと、こんなところに雷が……。たこ上げはしないように?

えん魔大王をこらしめにいざ出発！

一丁目　荒れ寺の墓場

さあ長い旅のはじまりだ。アイテムをしっかり取ってパワーアップしようね。スペシャル珠は、しゃがみ投げをすると使えるよ。



⬅名前は"墓化け"。普通のお墓と区別がつかないので注意！





⬇ハネながら走ってくる"きつね火"。3本の尾が特長。



⬆はしごの上からえいっ！人魂に気をつけて。

⬅さあいよいよ旅のはじまり。アイテムは必ず取ろう。

二丁目　三途の川

水や火など、ハデなグラフィックで楽しませてくれるんだよ。先が楽しみだね。



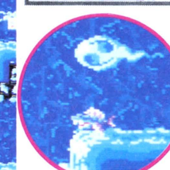
⬅デッカイ顔した"川坊主"。

➡舟をこいでる姿が、かわいいよ。





➡噴水を利用して、上に登ることだってできちゃうのだ。



⬆高速で宙を飛ぶ"飛翔魚"。

三丁目　火炎地獄

このゲームには、トラップも多いんだ。足場の不安定な所もあるので、慎重に進もう。地獄の七丁目目めざして、レッツゴー！

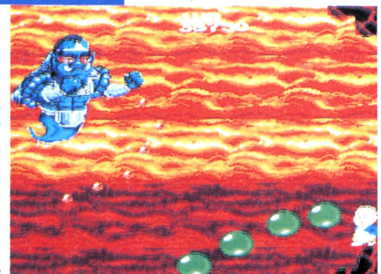


⬅ころがってくる"鬼首"。目が回らないのかなぁ？



➡どひゃー下は火の池。一歩足を踏み外すと…。

ボス登場



➡ボスとの対決は迫力満点！ 魔破珠を撃って撃って、撃ちまくれ!!

無念







WRITER'S NOTE

とっても愉快なキャラたちが出てくるこのゲーム。業務用からの移植ということだけど、できの方は◎。操作性はいいし、グラフィックもGood！ 難易度的にもおてごろで、バランスがよく、ACTの下手な私でも十分楽しめた。もちろんACTの得意な人でも、十分手応えはあるよ。さすが、タイトー。今年のタイトーも目がはなせないぞ。（お化けを信じるユウ）

本格的ファンタジーRPG登場

スプレンディド・サーガ



メサイヤ／発売日未定／価格未定

RPG　4M　B・U

謎めいた世界、"ダクサーク"で繰り広げられる大冒険。モンスターを仲間にできたり、転職もできちゃうお楽しみがいっぱいのRPGだよ。

ひと味ちがうRPGをプレイしたい人に贈る！

『スプレンディド・サーガ』は、PCエンジンひさびさの正統派RPG。プレイヤーは4人のキャラクターでパーティを組み、「ダクサーク」と呼ばれる剣と魔法の世界を旅していくんだ。しかも、このゲームには地上界と天界の2つの世界が用意されているので、楽しさも2倍ってわけ。

ゲームのストーリーは、プレイヤーが生まれ故郷の村「ゲイトーン」を旅立つところから始まる。パーティが村を出た瞬間、大地震で村が2つに裂けてしまったのだ！　はたしてこれは何者かの陰謀か、それとも……。キミはこの謎を解くことができるのか!?



➡一歩町の外に出ると、あちこちにあやしげな場所があるのだ。

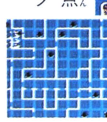


⬅町の中にはショップが立ち並んでいる。

3Dダンジョン

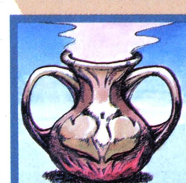


➡プレイヤーの視点で表示される3Dダンジョン。



⬅マップ表示機能があるから、3Dダンジョンでも迷わないゾ。

新しいモンスターシステムに注目



壺にはモンスターを1匹つかまえて、しまっておくことができるんだ。そして移動や戦闘の時に取り出して、助っ人として使うことができるのだ。まるでウルトラセブンみたいだね。



このゲームには、天候の変化があって、それが戦闘に大きく影響してくるんだ。雨や雪の日に強いモンスターもいたりするわけ。



⬆こいつは"クラーケン"。仲間にできれば海も平気？



➡"サイクロプス"。ド迫力じゃ。

職業は11種類　転職は自由自在

ゲーム開始時には、右のイラストで紹介してある5種類の中から4種類を選んで出発する。

プレイヤーにはポイントがあり、それを振り分けることで職業が決定するんだ。

また、どこかに転職の村と呼ばれる村があって、そこに行けば紹介した職業の他にも"ソーサラー"や"バード"などにもなれる。職業は合計11種類。なかには"詐欺師"なんていう職業もあったりするのだ。



⬇ファイター。特に接近戦が得意で、レベルが上がると武器なんか持たなくても強いんだ。

⬆ウィザード。赤い石の魔法が使える魔法使い。攻撃の呪文を得意としている。

⬇ナイト。呪文は使えないけど、ほとんどの武器・防具を使いこなせるのだ。

⬆プリースト。体力回復系の青い石の魔法が使える僧侶。

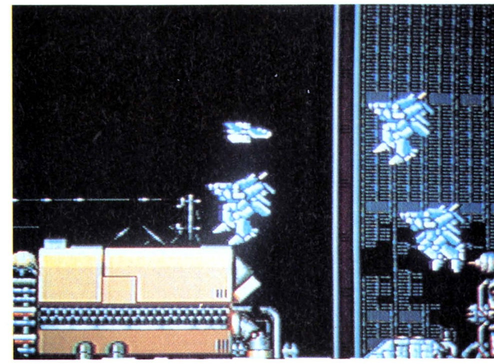
⬇シーフ。素早さがあり、弓を使うことができる。また、ダンジョンなどでトラップを見破る能力があるのだ。

　イラスト／薄葉士郎

2P同時プレイができる、CDロムSTG!!

レギオン LEGION

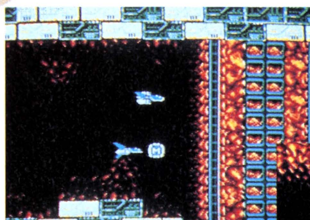
日本テレネット／発売日未定／価格未定　STG



プレイによって、ステージ進行も変化!!

先月号でも紹介したこのゲーム、開発のほうも順調で、徐々にその内容も明らかにされてきたぞ。

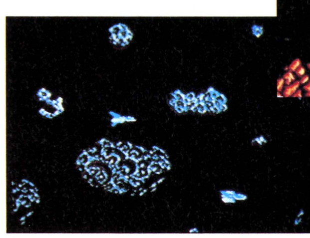
ポイントとしては、CDロムの大容量を生かして、プレイの仕方によってステージ進行がまったく変わってしまうそうなんだ。これは、例えばある目的を達成すると、その影響でそのエリアの惑星の状態がまるっきり違ってくる、といったような感じになるわけ。さらに、出現する敵の種類なども変わってくるということだぞ!! 次号からの情報に、要注目だね！





⬅パワーアップアイテムも多数登場するぞ。ド派手な攻撃も盛りだくさん。

⬇激しい敵の攻撃。この先どんな奴が出てくるか。

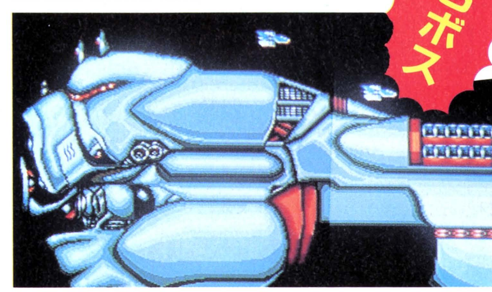


⬅銀河の覇権をテーマにしたSTGなので、もちろんのこと宇宙での戦闘もある。ここは、小惑星帯での戦いだろうか!?



⬅巨大なエイリアン型ボス登場。まだ、開発中バージョンなのに迫力十分だね。

VSボス

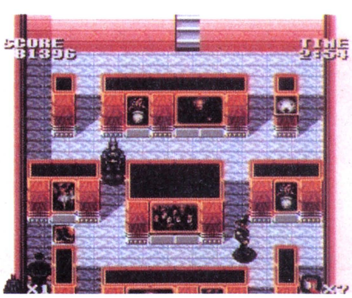


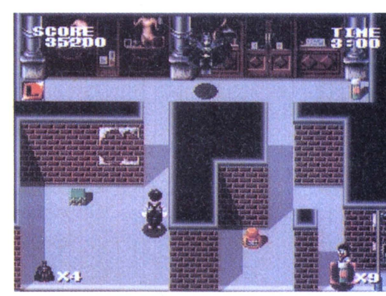
⬇ゲーム中最大のボス。

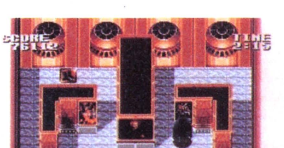
ゴッサムシティを救え！

バットマン

サン電子／8月下旬発売予定／価格未定　ACT　3M







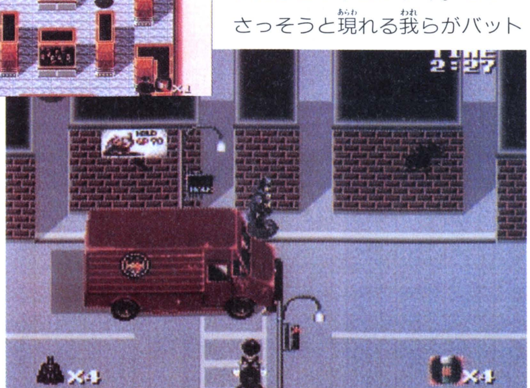
PZG要素のあるアクションだ!!

悪のジョーカーの魔の手におびえるゴッサムシティ。そこへさっそうと現れる我らがバットマン。ご存じ映画「バットマン」のPCエンジン版が完成だ。

このゲームでは、各ステージにジョーカーの手下どもによって仕掛けられた、笑気ガスとか絵画へのペイントとかを、排除していくのが目的。

だけど、普通のACTとは違って、敵に攻撃はできるけどジャンプなどで敵をさけることができないから、いかに敵と会わないようにするかという、PZG的な要素も入っているんだ。

ジョーカーの野望を阻止せよ。



⬆名画につけられたペイントを拭き取る面。

➡街のステージでは、車も走っていてリアルなんだ。

アイテムをとってパワーアップ

バットマンの装備は最初は貧弱。足は遅いし、武器は遠くまで飛ばないしで、すぐ敵にやられちゃうんだ。でも、ステージの中に落ちているアイテムをとれば、格段にパワーアップできるぞ。



⬅とにかくひたすらアイテムをとりまくるのだ！



カダッシュ

タイトー／発売日未定／価格未定 RPG

タイトーの新作A・PRG！

5月号の「アーケード帝国」でも紹介した、『カダッシュ』が早くもPCエンジンに登場するぞ!! 強力な魔力をもつドラゴンに捕えられてしまった王女を救うため、4人の勇士たちが冒険に旅立つのだ。

このゲームは、アクション要素が強いRPG。レベルアップや、グラフィックの変化が楽しいぞ。発売が待ち遠しいね!!

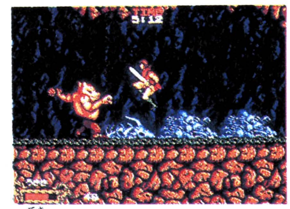
キャラは4人の中から選択

このゲームでは、プレイヤーが4人の勇者の中から、誰でプレイするかを選ぶんだ。それぞれ、攻撃力・回復魔法・攻撃魔法・敏捷性などに特徴がある。アーケード版では2P同時プレイが可能だったんだ。そのへんがどうなるかも興味深いね。





⬆王様より、王女救出の依頼を受けるのだ。さあ、冒険に出発!!



⬆敵には、おなじみのモンスターどもが登場。ガンガン打ち倒せ。



⬆ボスキャラ、クラケーン。各ボスキャラは、どいつも巨大で手ごわいぞ。

＊画面はアーケードのものです。

サンダーブレード

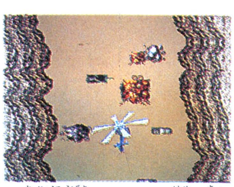
NECアベニュー／発売日未定／価格未定 STG 3M

注目の新画面を入手!!

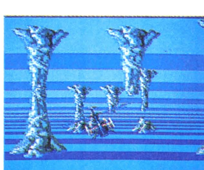
開発が注目されている『サンダーブレード』。最初の画面は、6月号でみんなにお見せしたけど、さらに開発の進んだ最新の画面写真が手に入った!!

どーですかぁ!? この細かいグラフィック。前のバージョンとは大きく変わっていて、ほんとに細かく描きこまれているよね。

さらに完成が楽しみになった『サンダーブレード』次号からの新情報に期待していてくれ!!



⬆地上攻撃のシーン。早く巨大航空機との戦闘が見たいね。



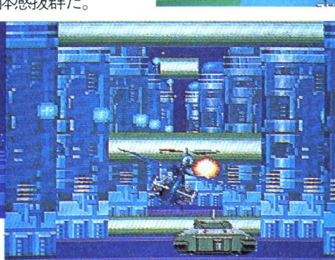
⬆洞窟の中の鐘乳石も立体感抜群だ。

⬇3Dシーンの迫力も当然ながらアップ。





⬆うひょうひょ!! これはかっこいいぜ！ 早くプレイしたいぞ。



⬅PCのスプライトを、限界まで使ってガンバっているぞ。

ドラぼっちゃん

ナグザット／発売日未定／価格未定 ACT

オリジナルキャラがゲームで大活躍だ!!

ついに、そのゲーム内容が明らかにされた、ナグザットの秘蔵ゲーム。魔界プリンス"ドラぼっちゃん"のコミカルなアクションが、すごくほのぼのしていて面白いよ。乞う！ ご期待!!



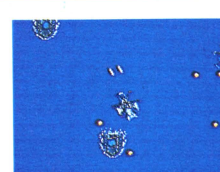
⬆1面のボスキャラとの対決シーン。ドラぼっちゃんがかわいいね。

アヴェンジャー

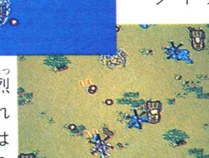
日本テレネット／発売日未定／価格未定 STG

日本テレネットの新作STG

日本テレネットから登場したこの新作は、縦スクロール型のヘリコプターで戦うSTG。開発がはじまったばかりで、詳しいことはわからないけど、どんな戦いが待っているのか楽しみ。



⬅攻撃は、発射方向までコントロールできるタイプみたいだ。



➡なかなか激烈な戦闘が行われそうだ。キミは生き残れるか？

デコボコ伝説

日本テレネット／発売日未定／価格未定 SPG

対戦プレイが楽しいぞ!!

日本テレネットから、ホットな新作が到着したぞ。このゲームは、最大5人まで対戦できるレースゲーム。途中でアイテムを買ったりしながら、他の車を妨害したりしてゴールを目指すんだ。ステージも多彩で楽しいぞ。くわしい情報をお楽しみに！



⬇一番左にあるのはCOMカー。うまく他車を妨害してくれればいいんだけど。



⬆ジャ〜ンプで、ライバルたちをゴボウぬき!! アイテムが大切なのだ

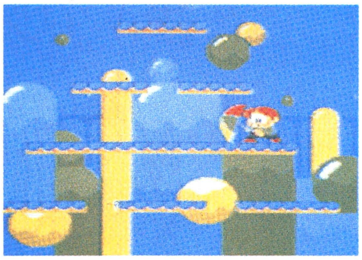
パラソルスター

タイトー／発売日未定／価格未定 ACT

バービーくん再登場!!

タイトーのホッカホカの新作がこれ。タイトルは『パラソルスター』なんだけど、副題には『バブルボブル3』とついているんだ。そう、あの“バービーくん”がまたまた活躍するんだよね。

ゲーム内容は、まだ開発が始まったばかりなので、詳しいことはわからないけど、イメージ的には『バブルボブル』などと同じような感じになるということだよ。これからの情報に期待していてね。



⬅パラソルを持って、バービーくんはどんな活躍をするのかな？

カットビ宅配くん

トンキンハウス／発売日未定／価格未定 SPG

市街地走行を極めよう

一風変わったゲームがトンキンハウスから登場したぞ。50ccから始まって、数々の仕事をこなしながら、だんだんと大きな排気量のオートバイに乗り換えて、宅配のプロを目指すんだ。じゃまなオバサンスクーターどもを蹴散らしてしまえ!!



➡数々の妨害を切り抜けて、確実に宅配をしていくんだ。道のりは長いぞ。



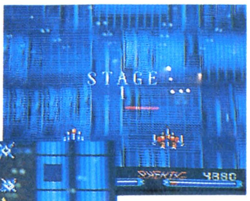
⬅ふむふむ、街の人たちと話ができるわけね。どんなことがこの街にあるのかな。

バーニングエンジェル（仮）

ナグザット／発売日未定／価格未定 STG

1本で2つのゲームが遊べる

「東京おもちゃショー」に登場した最新ゲームを紹介だ。このゲームは、ナグザットからの新作で、1本のカードに2つのゲームが入っているという変わり種。1つは、『バーニングエンジェル』（仮）という縦スクロールSTGで、もう1つが『エターナルシティ』というアクションSTGだ。これは楽しみだね。



➡高速スクロールで地表が流れる。2P同時プレイのSTGだ。パワーアップも派手だぞ。



⬅バーニアで空を駆け巡りながら、敵を撃ちまくるんだ。ホバリングがいいぞ。

三國志 群雄割拠

ナグザット／年末発売予定／価格未定 SLG

新しいデモ画面が登場!!

みんなの期待も徐々に高まってきている『三國志』の、新しいデモ画面が「おもちゃショー」で発表されていたぞ。まだ、開発は各武将のデータを打ち込んでいるところだということから、ゲーム画面が見れるのはまだまだ先。でも、ショー会場で流されていた音楽などは、かなり重厚でCDのいい音質を最大限使ったものだった。はやく、500人の武将たちに会いたいものだよね!!



⬅火の燃えさかる街を、駆け抜けてゆく武将。勇壮な戦いが展開する。

ナグザットスタジアム（仮）

ナグザット／発売日未定／価格未定 SPG

操作性のいい野球ゲーム

PCエンジンというと、野球ゲームはまだそんなに多くないんだよね。そんなPC球界に、操作性バツグンの野球ゲームが新たに登場したぞ。その名も『ナグザットスタジアム（仮）』。選手データのエディットとかいろいろな機能もついて、期待度十分だよ。



⬅全球団の細かい選手データも用意されているぞ。もちろんエディットもOKなんだ。



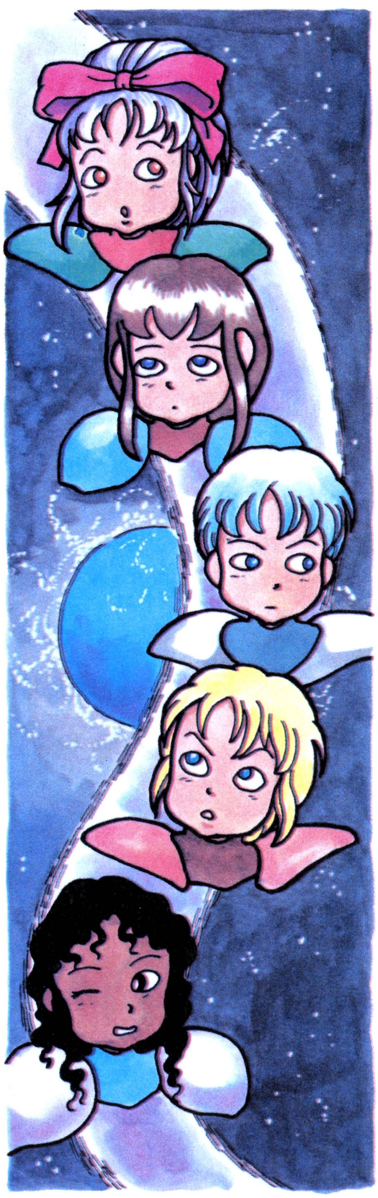
➡オーソドックスなスタイルの野球ゲーム。操作性のよさがポイントなんだ。

Time Schedule タイムスケジュール

記号の見方

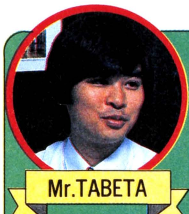
ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	ETC	その他

㊂消費税込み
(無印は消費税含まず)
㊤上位機種



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
7/6(金)	最後の忍道	アイレム	[H]	¥7,000	ACT
7/6(金)	スーパースターソルジャー	ハドソン	[H]	¥6,500	STG
7/6(金)	迷宮のエルフィーネ	日本テレネット	[C]	価格未定	AVG
7/6(金)	ラスタンサーガII	タイトー	[H]	¥6,600	RPG
7/13(金)	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	[H]	¥6,800	ACT
7/20(金)	デビルクラッシュ	ナグザット	[H]	¥6,300	ETC
7/20(金)	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	[H]	¥5,800	RPG
7/20(金)	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	[H]	¥5,700	SPG
7/27(金)	イメージファイト	アイレム	[H]	¥7,000	STG
7/27(金)	大魔界村	NECアベニュー	㊤ [H]	¥10,800	ACT
7/下旬	クラックス	テンゲン	[H]	¥5,900	ETC
7/下旬	ラビオレプス スペシャル	ビデオシステム	[H]	価格未定	STG
7/下旬	ロードランナー 失われた迷宮	パック・イン・ビデオ	[H]	¥5,800	ETC
8/9(木)	ワルキューレの伝説	ナムコ	[H]	¥6,800	A・RPG
8/10(金)	パワーリーグIII	ハドソン	[H]	¥5,800	SPG
8/10(金)	麻雀悟空スペシャル	サン電子	[H]	¥6,300	ETC
8/上旬	将棋 初段一直線	ホームデータ	[H]	¥6,700	ETC
8/中旬	ゴモラスピード	U. P. L.	[H]	価格未定	ETC
8/中旬	マジカル サウルス ツアー	ビクター音産	[C]	¥8,700	ETC
8/下旬	アヴェンジャー	日本テレネット	[C]	¥6,780	STG
8/下旬	暗黒伝説	ビクター音産	[H]	¥6,200	ACT
8/下旬	ヴァリスIII	日本テレネット	[C]	価格未定	ACT
8/下旬	はにい おんざ ろおど	フェイス	[H]	¥6,400	ACT
8/下旬	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	[C]	¥7,500	RPG
8/予定	アフターバーナーII	NECアベニュー	[H]	¥7,200	STG
8/予定	関ケ原	トンキンハウス	[H]	¥6,800	SLG
8/予定	地獄めぐり	タイトー	[H]	¥6,600	ACT
8/予定	琉球	フェイス	[H]	¥5,400	ETC
9/21(金)	桃太郎活劇	ハドソン	[H]	¥6,500	ACT
9/上旬	ザ・プロ野球	インテック	[C]	¥6,800	SPG
9/下旬	ジャック・ニクラウス ワールド・ゴルフ・ツアー	ビクター音産	[C]	¥7,800	SPG
9/下旬	雀偵物語	日本テレネット	[C]	¥6,780	ETC
9/下旬	ダブルリング	ナグザット	[H]	価格未定	STG
9/下旬	レギオン	日本テレネット	[C]	¥6,780	STG
9/予定	F1サーカス	ニチブツ	[H]	¥6,900	SPG
9/予定	サイバーナイト	トンキンハウス	[H]	価格未定	RPG
9/予定	バットマン	サン電子	[H]	¥6,500	ACT
9/予定	ファイナルブラスター	ナムコ	[H]	価格未定	STG
10/予定	アリスの夢物語	フェイス	[H]	¥6,400	ACT
10/予定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	[H]	¥7,200	STG
12/下旬	アストラリウス	アイ・ジー・エス	[C]	価格未定	RPG
12/予定	サイレントデバッガーズ	データイースト	[H]	価格未定	SLG
夏/予定	バスティール	ヒューマン	[C]	予価¥6,500	SLG
秋/予定	アドベンチャーアイランド	ハドソン	[H]	価格未定	ACT
年末	改造町人シュビビンマン2	メサイヤ(NCS)	[H]	価格未定	ACT
年末	らんま1/2	メサイヤ(NCS)	[C]	価格未定	ACT

 イラスト/杉山真理



NEC アベニュー

Mr.多部田の新作ソフトは1日にしてならず

㊙PCエンジンでこのスチャラカコーナーをいただいてから、はや1年。しめ切り破りも2度3度では済みませんでしたし、行方不明、海外逃亡なんてぇのも少なからずありました。で、みなみなさまに感謝の気持ちを込めてお贈りする「PCエンジンヒストリー・私の10大ニュース」。ま、普通はこーゆーものは年末にやるのが相場なんですけどね…。

PCエンジン10大ニュース

第9位　CD初の2IN1ソフトを作る

『イース』にも「I」「II」の2作品が収められていましたが、発売が1週間早かった『サイドアームスペシャル』が名実ともに日本初のCDロム2 IN 1ソフトになりました。

第8位　イラストブースター発売される？

第10位　コアのモデルチェンジ

RFユニットは数千円で売られていますが連射パッドとノーマルパッドの差額は数百円だったような気がするのは私だけでしょうか？

「?」がついているのは、私が店頭ではまだ一度も見かけたことがないからなのです。

第7位　大容量Huカード記録更新中

1988年12月。それまでは2Mビットが最大だったHuカードに4Mの『スペースハリアー』登場。次いで1990年7月には初の8Mソフト『大魔界村』発売。さらに9月にはこれまた初の6M『ダライアス・プラス』を発売予定…とまぁ、単に新しいものが好きなだけという話もあるにはありますが…。

第6位　スーパーグラフィックス登場!!

本当は第1位にしたいくらい衝撃的な出来事だったのですが……。某大手ファミコン誌4コママンガに1票!!　　(続くかな?)

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格	ジャンル
未定	囲碁の達人	ホームデータ	Ⓗ　価格未定	ETC
未定	IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	Ⓒ　価格未定	AVG
未定	ウルトラボックス 第2号	ビクター音産	Ⓒ　¥4,800	ETC
未定	S. C. I.	タイトー	Ⓗ　価格未定	SPG
未定	オメガファイター	U. P. L.	Ⓗ　価格未定	STG
未定	カダッシュ	タイトー	Ⓗ　価格未定	RPG
未定	キックボール	メサイヤ(NCS)	Ⓗ　価格未定	SPG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	Ⓗ　価格未定	STG
未定	コブラ　伝説の男	ハドソン	Ⓒ　価格未定	ETC
未定	ゴルフ(仮)	インテック	Ⓒ　価格未定	SPG
未定	CYBER CITY OEDO 808	メサイヤ(NCS)	Ⓒ　¥6,500	AVG
未定	三国志　群雄割拠	ナグザット	Ⓒ　価格未定	SLG
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	Ⓗ　価格未定	STG
未定	J. B. ハロルド　殺人倶楽部	ハドソン	Ⓒ　価格未定	AVG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	㊤ Ⓗ　価格未定	ACT
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ(NCS)	Ⓗ　価格未定	RPG
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	Ⓒ　価格未定	STG
未定	ソーサリアン	ビクター音産	Ⓒ　価格未定	RPG
未定	大旋風	NECアベニュー	Ⓗ　価格未定	STG
未定	ダウンロードII	NECアベニュー	Ⓗ　価格未定	STG
未定	TATSUJIN	タイトー	Ⓗ　価格未定	STG
未定	ダライアス・プラス	NECアベニュー	Ⓗ　¥9,800	STG
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	Ⓗ　価格未定	SPG
未定	TVスポーツ　フットボール	ビクター音産	Ⓗ　価格未定	SPG
未定	天外魔境II	ハドソン	Ⓒ　価格未定	RPG
未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	Ⓗ　価格未定	ACT
未定	パワーイレブン	ハドソン	Ⓗ　価格未定	SPG
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	Ⓗ　価格未定	ACT
未定	ブライ	リバーヒルソフト	Ⓒ　価格未定	RPG
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	Ⓗ　価格未定	ETC
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	Ⓗ　価格未定	STG
未定	ポピュラス	ハドソン	－　価格未定	SLG
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	Ⓒ　価格未定	ACT
未定	ボンバーマン	ハドソン	Ⓗ　価格未定	ACT
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	Ⓒ　価格未定	RPG
未定	みつばち学園	ハドソン	Ⓒ　価格未定	ETC
未定	迷宮島	アイレム	Ⓗ　価格未定	PZG
未定	モンビット	ハドソン	Ⓗ　価格未定	RPG
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	Ⓗ　価格未定	RPG
未定	ナグザット　スタジアム(仮)	ナグザット	Ⓗ　価格未定	SPG
未定	立体将棋(森田将棋)	NECアベニュー	Ⓗ　価格未定	ETC
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	Ⓒ　価格未定	ACT
未定	ワードナの森	NECアベニュー	Ⓒ　価格未定	ATC
未定	ワンダラーズ　フロム　イース	ハドソン	Ⓒ　価格未定	A・RPG

最終飛び込み情報：マイクロキャビンの新作決定!!　パソコンで大人気だった、ファンタジーSLG『マスター オブ モンスターズ』がCDロムで登場だ。発売は12月の予定。ビクター音産、新作を発表。『トイショップボーイ』という縦スクロールSTGで、発売は10月予定、価格は未定。

COMING SOON 超早耳情報

●メサイヤ（NCS）／新作を3作発表!!　コミックアフタヌーンで大人気連載中のマンガ『ああっ女神さまっ』がACTで登場。RPGで、『魔物ハンター妖子　魔界からの転校生』。カンガルーの競馬ゲーム『ワラビー』で、発売日はすべて未定。

●パック・イン・ビデオ／ACTゲーム、『ダイハード』を発表。発売は9月下旬の予定。

●メディアリング／『倉庫番WORLD』につづく、第2弾を発表!!『ゼロヨンチャンプ』というSPGで、12月発売予定。

●トンキンハウス／一風変わったACT『カットビ宅配くん』を発表。発売日は未定。

●タイトー／『パラソルスター』というACTを発表。副題は『バブルボブル3』。『バブルボブル』『レインボーアイランド』の続編で、かわいいバービーくんがPCエンジンで活躍するぞ!!

●日本テレネット／レースゲーム、『デコボコ伝説 走るワガマンマー』というSPGを発表。最大5人まで同時プレイ可能なので楽しみだね。

●I.G.S.／『バイオレント』というSTGを発表。続報を待っててね!!

わしわしタコラ

ビクター音産の巻

いつも、新しい試みで新鮮な驚きをみんなに与えてくれる、ビクター音産さんに今回のタコラは突撃したぞ!!



⬆ビクター音産の華、飯野さんだ〜っ!!

CDロムでがんばりま〜す！

『マジカルサウルス〜』とか、『ウルトラボックス』という、一風変わったソフトなどもだしているメーカーとして、みんなもよく知っているビクター音産さん。実は同じ系列の会社をとおして、本とかレコードとか、いろんなメディアのものをみんなに提供してくれているんだよね。えっ！ そんなことくらい誰でも知ってるって!? うーん、こりゃぁタコラ１本取られちったなぁ（死語）、てへへ……。とまあ、とにかく会社の規模がとっても大きいビクター音産さんは、これからやろうと考えていることもぐっとビッグなんだぞぉ！

それは、CDロムが持っている可能性を、最大

看板娘♡



⬆おっと、ここでも新鮮な驚きが……。さすが、ビクター音産さん、きれいな女の人も働いてるんだなぁ……。と、タコラは思った。



⬅ゲーム情報でお世話になっている南さん。



➡今回タコラにいろいろなことを話してくれた、開発部制作の中村さん。

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

アイ・ジー・エス

少し先の話だけど『アストラリウス』は妙にのめってしまうRPG。寝正月対策にピッタリ。そのフィールドの広さ、エピソードの数々。ちなみに私はそのストーリーに感激！（あまり）

アイレム

『最後の忍道』の月影でござる。最近変な夢を見るでござる。木づちを持った大工が拙者を追いかけてくるでござるよ。黄色いヘルメットをかぶってたけど、まっちゃんのかな？（月影）

アスク講談社

ネクロスの要塞にファンレターを下さったみなさんありがとう。超美形マーシナリーの絵を送ってくださった大分県のちえみさん。早速開発室に飾らせていただきましたからね。(SK)

アスミック

４月に発売した『パワードリフト』以来、アスミックのニュースがちとトギれてしまっているようだ。今はしばしの充電中。みんなはテスト、頑張ってね。

（アスミッくん）

インテック

『これがプロ野球'90』がようやく発売!! データが新しくなって再登場。さあこれから『ザ・プロ野球』に全力投球だ。あっもうアクションモードが動いてるぞ。

（マッチ）

エイコム



NECアベニュー

「冷し中華食べたいね」と店に入る。ハムが妙に気になったが、そのまま食べ進む。店を出て何げなく看板を見て「!!」そここそ「入った者全てが被害に合う」と噂のM軒だったのだ！(F)

クリーム

最近ユーザーのみんなから『ブルファイト』がどこにも売ってない。といったTELが多い。あるところにはあるんだけどな。といったわけで再発売を目下検討中。待っててネ。(たかお)

サリオ



サン電子

７月13日に『弁慶外伝』の再々生産が出ます。RPGとしては、かなりイイ線いってると思うので、まだプレイしてない方は、ぜひこの機会に！ 損はさせませんぜい。 （石川）

タイトー

どォーもです。昨日、『パズニック』発売しました。早くも大人気、品切れのお店が続出で、やんや、やんやの大さわぎになると思っています（この原稿は１ヶ月前に書いてます）。（川島）

データイースト



テンゲン

『KLAX』の発売が近づきました。定番商品を狙っていますが、初回出荷数量はすごく少ないので、早めにお店に予約しておいた方がいいと思います。ほんとだよ。 （JUN）

トンキンハウス

読者のみなさんお待ちかねの超ド級SF・RPG『サイバーナイト』の発売は10月初旬になりそう。ボクとしては、まだまだやること多くて遊びにいけないのじゃ。ガンバルゾー!!（泰）

ナグザット

たーんとお待たせでした。ピンボール第２弾今月発売ドェーす！夏休みもうすぐだし、『デビルクラッシュ』で熱い夏をふきそばぞ――――。

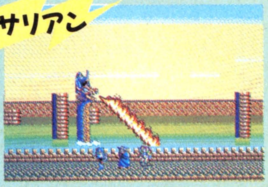
（Hiro）

限ひきだしていくことなのだ。特に、CDロムの今の利用状況というのは、ゲームのような娯楽専門と、辞書などのデータ専門のものがほとんどなので、その中間的な（つまり情報と遊びの両方ね）メディアを創っていってみたいと考えているそうなんだ。

うーむ、すごいのぉ。そういうおっきな考えから、『ウルトラボックス』のような面白いものも生み出されたわけやね。そうそう、もちろんCDロムの世界を広げていくためにも、これからドンドンCDロムゲームをつくるそうだ。とっても楽しみだよね。うむむむ、そうなってくると、この前発表された『ソーサリアン』についても聞かないと、タコラ気になっちゃって夜も寝られないや!! 「パソコンで好評だったシナリオや、PCオリジナルのもので構成したいですね」ふむふむ……。ただ、詳しい内容はどうなってくるかわからないそうなので、これからの情報をぜひ読んで欲しいということだったよ!! さらにさらに、これからは海外のソフトなどもいっぱい移植していくらしいぞ。絶対注目だね!!

こんなに出るぞ！新作ソフト!!

ソーサリアン



⬅ご存じ、移植人気最高のパソコンヒット作。PCではどうなるのか、とっても楽しみ。

イッツ ケイム フロム ザ デザート



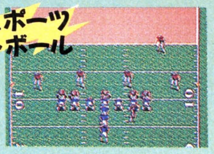
⬅アメリカ産の、本格派AVG。

➡これからは、3か月に1度の出版予定。

ウルトラボックス



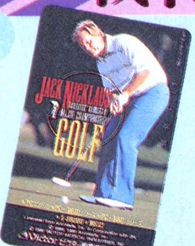
TVスポーツ フットボール



⬅フットボールは、Huカードで発売。

クレクレタコラの戦利品

10名



タコラに感動の嵐を巻き起こしてくれたビクター音産さんから、新作『ジャックニクラウス　ワールドゴルフツアー』の、テレカをいただいたぞっ!!

応募方法

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「ビクター係」まで。いっぱい応募してきてねー!!

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

ナムコ

『ベラボーマン』のピストル大名は4つの扇子で宙を舞います。特に足の扇子にご注目。親指と人差し指ではさむというワザ。昔はこうしてチャンネルを回したものです。（がんのすけ）

ニチブツ

『F1サーカス』のコンストラクターズモードは、加減速の操作だけでレースができる。スロットルレーシングみたいなノリだけど昆布茶飲みながらできるってのは最高っスよ！（三浦）

日本テレネット

『ヴァリスIII』といえば、優子。強くて可愛い優子のようになって欲しくて、うちの犬を「優子」とわざわざ改名して3か月がたちました。成果のほどは…まだまだこれから。（ぐあば）

パック・イン・ビデオ

7月になると『ロードランナー』が発売です。アクション・パズルの決定版です。サブタイトルの『失われた迷宮』とはいったいなんなのか？ その謎は次回には明らかに。（林）

ハドソン

対マルカツ戦2勝2敗。『パワーリーグIII』で接待試合をしたのだ。4Pモードでやったのだ。もう少し彼らが練習したら、再度挑戦を受けてあげようとおもうのだ。ガハハハハハ。（北出）

ビデオシステム

おかげさまで売り切れ続出の『スーパーバレーボール』7月に追加発売です。今までどこを探してもなくて悔しがっていた貴方も、これで安心。最強のチームを作ってみてね。（橋本）

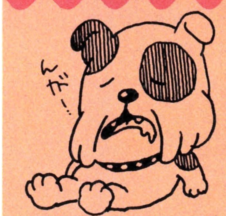
ヒューマン

最近『バスティール』に関するTELをよくいただきます。10月発売をめざしてスタッフ一同がんばっているのでもう少しがまんしてください。8月発売？ ごめんなさい。（茶々丸）

フェイス

みんな『麻雀学園マイルド』は買ってくれたかな？マイルド版は女の子の絵が少し変わっているから前作を買った人でも楽しめるぞ。これが最終発売なので、お早めにどうぞ。（だあくん）

ブレイングレイ



ホームデータ

いよいよ『将棋初段一直線』は7月発売だよ～ん！買ってくれた人にはステキなプレゼントがあたるよ～ん！

（ルビーチューズデイ）

マイクロキャビン

もう、夏ですねェ。そろそろ海へ出かけるもよし、涼しい部屋で『スーパー大戦略』をヤリこむもよし…うーん今さらながら究極の選択ってこともないか。やっぱ『大戦略』しよ。（谷口）

メサイヤ(NCS)

PCエンジン参入から2年の月日が流れ、今となっては楽しかったことだけが。待てよ、それぢゃまるで今がつらいみたいぢゃないか。賢明な人々は荒野をめざしてしまったし。（松田）

メディアリング

メディアリングの、新しいテレビCM、見てくれた？ 今度のもスゴイよ！楽しくて、パワーがいっぱい、思わず笑っちゃうCMです。僕ではありません…。（マッキー）

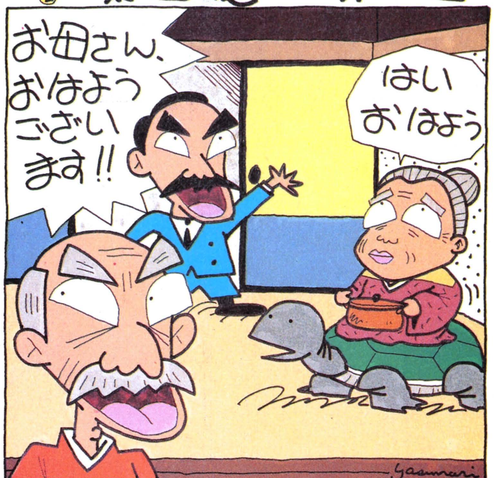
U.P.L.

「『インベーダー』時代はよかったですね、いろんなゲームを作れて…ホントに」今は？「"マニア"のお好みに合わせないと残れない」ああ悲しきゲーセン！（ふ）

リバーヒルソフト

『ブライ』PC版好調制作中。自社での移植なのでオリジナル版にとらわれない開発を進めています。コマンドモードでの操作性やシナリオを盛り上げるビジュアルシーンは新設定。（M）

れんさいマンガ② 楽田亀丸一家の一日



参考文献：幾何学の起源／エドムント・フッサール（青土社）、ヤルタ会談／倉田保雄（ちくま）

㊙PCエンジン 9月号は 7月30日(月)発売!

夏休み超デラックス9月号!! 別冊付録は“ワルキューレの伝説㊛攻略本”“イメージファイト㊛攻略本”。加えて“パワーリーグⅢ必勝データカード”“桃太郎伝説ターボ攻略法”の豪華絢爛夏休み大企画もあるゾ！新作は『桃太郎活劇』『ファイナルブラスター』『ダブルリング』『ヴァリスⅢ』他。攻略法は『クラックス』『デビルクラッシュ』『大魔界村』他。期待特大!!

達人情報局

達人情報局は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのミュージック先取り情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……中西文哉
Editors……松本 剛 北山のり子 吉原 勝
渡邊由彦 高野希義 小畑雄二
西川 真紀 化石ハウス 超 音 速
（渡部功一、西谷英晃）中村敏彦
玉木成子 安藤 誠 小林 昇
Writers……岩崎啓真 中村泰宏 今村文二
小峯徳司 岡本敦行 山崎 拓
増島 健 遠藤まゆり 木村典子
山本裕司 大竹雅法 小西康雅
松本史博 森田慶子 福田大輔
小池 泉 川口 一 佐藤裕志
Photographers……林 久平 倉部和彦 分部辰浩
福家久二子 林 克典 伊豆倉守一
舟喜 力 加藤幸広
Designers……ディレクション・ナカ
今野享子 斉藤和代 小林博明
星山英夫 アイル企画 小出高義
クロップハウス 沢田昭彦
藤井まなぶ グァバ盛岡

月刊 8月号
㊙PCエンジン
1990年8月1日／特別定価390円（本体379円）
雑誌コード 13575-8
発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-221-3521
（販売部）03-817-8523
（広告部）03-817-8425
印刷所……凸版印刷

ライター大募集！

㊙では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文（800字以上）を同封のうえ、封書で左記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン
「○○係」

次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。


NEC
DAIMAKAIMURA
大魔界村
7月27日発売!!
SUPER GRAFX 専用ソフト
8M(メガ) HuCARD
標準小売価格10,800円(税別)
© 1990 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY CAPCOM.
休日、僕等は戦士になる。
PC Engine
近日発売！
アフターバーナーII
©SEGA／NEC Avenue, Ltd. 1990
PC Engine
弾薬庫襲撃成功！
弾薬を補給した。
近日発売！
オペレーションウルフ
1990 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TAITO CORP.
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880



このスーパービジュアルが、大迫力サウンドが、僕らの標準性能だ。



PCエンジン CD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU−30A)
標準価格57,300円(税別)

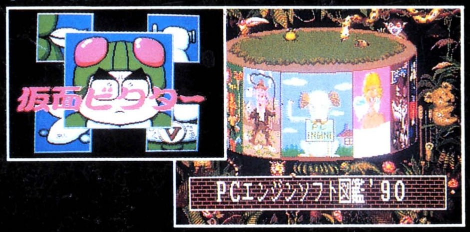
ROM ROM

- 540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- 生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ROM²アンプと組合せれば、15W+15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ゲーム、カラオケなど、専用ソフトも続々登場。

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

面白さの波状攻撃。ロムロムソフトいよいよ充実。

世界初！CD-ROMマガジン出現!!



ULTRABOX
ウルトラボックス創刊号
希望小売価格4,800円(税別)

好評発売中

アドベンチャーあり。データベースあり。アイドルあり。アクションあり。
なんでもありのマルチお楽しみソフト、ついに創刊！
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
© 1990 FUN PROJECT

待望のシリーズ最新作。誰も優子を超えられない!!



ヴァリスIII
ヴァリスIII
希望小売価格6,780円(税別)

8月下旬発売予定

ヒロイン優子、妹のヴァルナ、鬼族の娘チャムが、人間界、
夢幻界、魔界を舞台に縦横無尽の戦いを繰り広げる壮大なアクション。
© SHIN-NIHON LASER SOFT
© NIHON TELENET

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

月刊 ㊙PCエンジン 1990 8月号
1990年8月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第8号通巻20号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部/☎03(817)8523 編集部/☎03(221)3521
特別定価390円(本体379円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357508391 雑誌コード13575-8